3 teljes játék: stargate VI + commando as + chicken shoot

ajándék 48 oldalas exkluzív végigjátszás melléklet

pc. games

pc-s játékmagazin 2003-3

GAME MEDIA
2003 március 998 Ft

Hollywood és a számítógép ....a filmes trükkök világa
Exkluzív interjú a víruskészítővel ....az etikát félretéve
Filmes bakik - bugos filmek .....a rendezők rémálmai
Otthoni DVD másolás .....az illegalitás határán
Ingyen internet .....spórolás felsőfokon

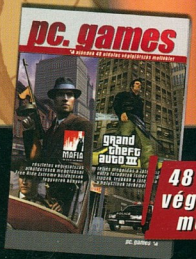
fókuszban:

C&C GENERALS
ÚJRA KITÖRT A HÁBORÚ

UNREAL II
DEATHMATCH A DOOM 3 ELLEN

PORT ROYALE
EGY LEGÁLIS KALÓZSZOFTVER

LARA CROFT TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS



48 OLDALAS végigjátszás melléklet

MAFIA-GRAND THEFT AUTO 3

CD tartalom:

3 TELJES JÁTÉK
DEMOK: PREATORIANS, PROJECT IGI 2
EXTRÁK: MATRIX VIDEO

Car Tycoon

PC. GAMES DVD-s előfizetési AKCIÓ:

Itt a remek alkalom, hogy megismerkedj és szorosabb barátságba keveredj egészen egy évig DVD-s kiadásunkkal. A DVD-n minden hónapban hatalmas tárházát kínáljuk a PC-s játékoknak és felhasználói programoknak. Rendszeresen jelentkezünk tematikus válogatásokkal, a kedvelt FPS és stratégiai játékokhoz mindig találhatsz kiegészítéseket a DVD-n. Hatalmas mennyiségű video és demo áradat vár rád, ha benevezel a DVD-s kiadás csodáiba.

Egy szuper akcióban vehetsz részt, melyben minden, DVD-s kiadásra 1 évre előfizető az alábbi ajándékokat kapja:

- Car Tycoon - a most megjelent JoWooD stratégiai játék egy példánya tokkal vonóval. A program teljesen magyar, a legutolsó feliratig érthető bárki számára
- DVD szuperpakk - 3db régebbi DVD-s számot küldünk ajándékba az előfizetőknek

1 éves előfizetés (12 szám) - 19.000 Ft
Levélben érdeklődsz: 1325 Bp. Pf.: 315
Telefonon kérsz csekket: 06-1-379-7989
E-mailt dobsz: level@pc.games.hu

Ne feledd az akció csak 2003 március 15-ig tart, ha nem akarsz lemaradni róla, akkor igyekezned kell!

Ajándékok az új DVD-s előfizetőknek:

Car Tycoon szuper magyar nyelvű stratégiai játék

- az 1950-es,60-as évek autóit készítheted el újból, egy egész gyárat irányítva
- 25 küldetésben kell bebizonyítanod a konkurenciának, hogy a te autóid a jobbak
- 96 modell, több mint 300 autóját teremtheted újra
- több mint 250 épület és üzem áll a rendelkezésedre
- társaid ellen is játszhatsz hálózaton keresztül

Tervezd meg álmaid autoját és adj el belőle minél többet! Légy te a legjobb!

DVD szuperpakk

3db régebbi DVD-s számot küldünk ajándékba az előfizetőknek, mely tartalmazza a 2002-es év legjobb programjait, demoit, animációit és MOD-jait, egyszóval minden olyan dolgot,ami kihagyhatatlan egy játékos számára

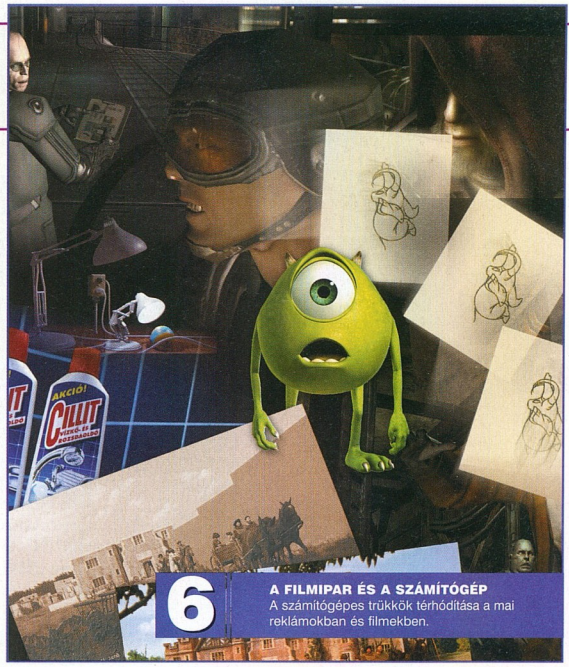
12 db PC. GAMES DVD

A nyeremények eltörpülnek a 12 db szuper DVD mellett, mely segítségével havonta nyomon követheted a PC-s játékok eseményeit.

Sziasztok!

Nem nehéz mostani számunk „eseményeiről" írnunk, hiszen egy-két dolgot átalakítottunk az igényeitek szerint. Bizonyára feltűnt a lap mellé járó kiskönyvecske mérete, úgy gondoltuk, ha már foglalkozunk végigjátszásokkal, akkor ezt tegyük komolyan, igazán kivesézve a játékot. A mellékletben közölt két témát furcsállhatjátok egy kicsit, hisz nem éppen mai darabokról készültek ezek a monstre leírások. Ha végigböngészitek a HELP rovat utóbbi számait, szinte kivétel nélkül mindegyikben szerepelt a GTA 3 és a Mafia. Nagyon megfogott titeket ez a két játék, és mint látszik, a mai napig nehezen boldogultok vele megfelelő leírás hiányában. Ezért esett hát a választás erre a két játékra. Ennek a megoldásnak a sorsa a ti kezetekben van, nyugodtan bombázhatjátok a szerkesztőséget leveleitekkel, véleményeitekkel. A mostani szám DVD-jét szeretném még a figyelmetekbe ajánlani, igazán ínycsiklandó összeállítást rittyentettünk össze, melyben hatalmas mennyiségű gyűjteményes anyag mellett igazi különlegességek is előfordulnak. Mindenesetre nem gyenge ereztés az e havi elétek tárt PC.GAMES, jó szórakozást hozzá!

a szerkesztők



6 **A FILMIPAR ÉS A SZÁMÍTÓGÉP**
A számítógépes trükkök térhódítása a mai reklámokban és filmekben.

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

21 | SÖLDNER: SECRET WARS

22 | SHADE: WRATH OF ANGELS

24 | BREED

26 | TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

30 | UNREAL II: THE AWAKENING

33 | NINA: AGENT CHRONICLES

34 | BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME

STRATÉGIA

37 | AQUAZOTS

38 | JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

40 | PORT ROYALE

42 | C&C: GENERALS

46 | HIGHLAND WARRIORS

49 | IMPOSSIBLE CREATURES

KALAND / RPG

53 | LEGACY: DARK SHADOWS

54 | CLERIC

56 | DUALITY

58 | PURGE

60 | TILMUN

62 | THE MYSTERY OF THE MUMMY

SZIM / SPORT

65 | ARMOBILES

66 | PRO BEACH SOCCER

68 | ALL STAR BASEBALL 2004

70 | WHITEOUT

30 **UNREAL II: THE AWAKENING**
A Doom 3 első vetélytársa megérkezett, hogy még az UT2003-nál is jobban elkápráztasson minket.

82 **OZAKI HOMME M1 & B5**
Középkategóriás, 5.1-es hangfalrendszerek tesztje

40 **PORT ROYALE**
Karib-szigeti kellemetlen kalandok kegyetlen kalózokkal.

42 **COMMAND&CONQUER: GENERALS**
Az EA Pacific "bezárás" előtti hattyúdala igazi mestermunka.

2003 FEBRUÁR

HARDWARE

72 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
73 | INTERJÚ EGY VÍRUSKÉSZÍTŐVEL

74 | HARDWARE NEWS
76 | PIACI KÖRKÉP
78 | INGYENNET

80 | XTECNOLOGIES KORMÁNYOK
82 | OZAKI HOMME M1 & B5

EGYÉB

84 | TUNING
85 | UTILS

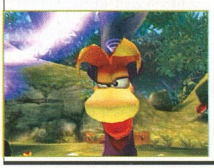
86 | HATTRICK
89 | DVD TARTALOM
90 | CHEAT
92 | FILMES BAKIK: HALJ MEG MÁSKOR

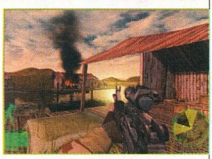
94 | HELP
96 | LEVELEZÉS
97 | HU-MOR-ZSÁK
98 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

Az idei év sok érdekességet és izgalmat hoz majd, ennek előszeleként befutott pár sikerváromány játék demója. Az akció kedvelőknek az új Delta Force epizódot és a Project IGI 2 demóját ajánljuk, a stratégiakedvelőknek a római korba kalauzoló Praetorians-t, míg a kalandozó lelkűeknek a három különféle stílust bemutató kalandjáték demóját.

A platformjátékok királya Rayman visszatért már harmadszor, aki szereti az ilyesmit az értékelni fogja a demóját. A szimulátor rajongók figyelmébe ajánlom az orosz fejlesztésű Homeplanetet, ami a nagyszerű grafikán kívül még newtoni fizikával is rendelkezik.





A videók közé benézve bárki bízvást állíthatja, hogy idén se kell jó játékok nélkül maradnunk. Kiemelném a két régóta várt játék az Unreal 2 és a Breed videóját vagy az olyan meglepetést, mint a Robin Hood – Defender of the Crown.

A sharware és freeware szekció se maradt üresen, de leginkább a Chain Reaction nevű logikai játékot tudom ajánlani.

Az Extrák között sok érdekesség található a teljes játékokon kívül, mint az a pár hasznos program, vicces videó és más meglepetések.

A FILMIPAR ÉS A SZÁMÍTÓGÉP

Vajon infarktust kapna-e Disney bácsi, ha látná ezeket a figurákat?

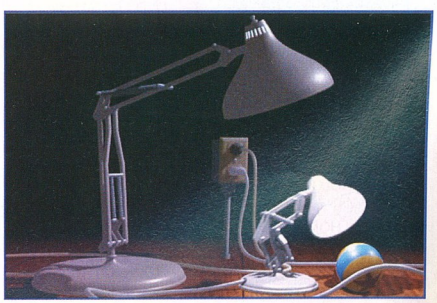
Ha manapság beülünk a moziba, vagy csak a TV előtt bambuljuk a reklámokat óhatatlanul is számítógépes grafikával és számítógépes megoldásokkal találkozhatunk nagyon sok esetben. Cikkünkben eseményeket és történéseket villantunk fel a filmipar és a számítógép kapcsolatáról, persze csak dióhéjban.

Már jócskán létezett a számítógép, amikor néhány emberkének eszébe jutott, hogy bizony az új technológia esetleg alkalmas lehet a mozifilmek és a reklámfilmek színesítésére, új látványvilág létrehozására. Eleinte még bizonytalan lépések és a kísérletek jellemezték az ipart, de ezen nincs is mit csodálkozni. Mindennek az alapját, a „computer graphics" kifejezést egy Willam Fetter nevű tervező alkotta meg. Fetter a Boeingnál dolgozott, mely összecsengés nem véletlen, hiszen az első komolyabb próbálkozások a hadiiparban és a repülőgépgyártásban kezdődtek. Ez mind a mai napig igaz egyébként, csak éppenséggel a nagyközönség a látványos filmes és reklámalkalmazásokkal találkozik, míg a számítógépes grafikának az ipari jelenléte csak a bennfentesek számára ismert.

Már kezdetektől fogva a számítógép és a film története három jól elkülöníthető részre bomlik. Mindjárt itt vannak kezdésnek a reklámok. Az első komolyabb reklámalkotás Amerikában látott napvilágot, melyben egy robot ajánlgatott egy konzervet, mely még a marsi utazást is kibírná a készítők szerint (Brilliance, 1984, készítette: Robert Abel and Associates). Itt egyértelműen a figyelemfelkeltés volt a cél a szokatlan technológia és megvalósítás által. A filmes ipar is természetesen felismerte a lehetőségeket a számítógépben, az első trükkfelvétel debütálását a Star Trek II. részében láthatjuk 1982-ben, az akkoriban szárnyait bontogató ILM (Industrial Light and Magic) készítésében. Ugyanebben az évben készül el a sci-fi rajongók által alapműnek tekintett TRON, melybe már 15 perc animációt zsúfoltak bele az első kifejezetten számítógép-animációra szakosodott cégek (MAGI, Triple I, Digital Effects, Robert Abel and Associates). A harmadik fő ágat a tisztán számítógéppel készült filmek alkotják, melynek fő úttörője a Pixar. A Pixar önmagában is egy érdekes történet lenne, hiszen kevesen tudják, hogy a cég a Lucasfilm része volt, és számítógépes trükkök kutatására hozta létre az alapító, George Lucas. Ekkor még az ILM csak a hagyományos (makett stb.) trükköket készítette, de már elkezdték felhasználni a számítógépeket a filmekben. Ez annyira kicsúcsosodott a későbbiekben, hogy az ILM minden filmekben használatos számítógépes trükköt elő tudott állítani önmagában, a Pixar egyedül maradt. Lucas úgy döntött, hogy eladja a céget, méghozzá igen jelentéktelen áron egy igencsak ismert embernek, akit Steve Jobs-nak hívtak (a mai napig él egy olyan szerződés a két cég között, hogy a Pixar-nál kifejlesztett technológiákat az ILM használhatja fel elsőként). A tisztán számítógépes filmek első úttörője a Pixar által készített The Adventures of André and Wally B. volt, méghozzá 1984-ben.

Az 1.8 perces film egy Cray XMP-2, egy Cray XMP-4 és 14 db VAX számítógépen készült. A Jobs által felfuttatott cég 1986-ban mutatja be az irányzatot teremtő Luxo Jr. nevű rövidfilmjét, innentől datálódik a cég sikersorozata.

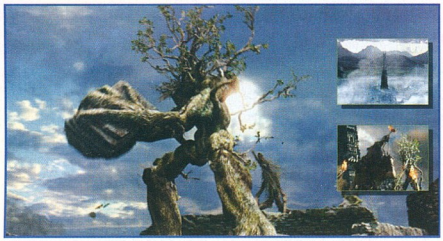
Visszatérve az első kategóriára tekintsünk bele a reklámok világába. Alapvetően az a motiváció sarkallta a reklámfilmek készítőit már az első pillanattól kezdve, hogy valami újat, valami szokatlant szerettek volna a nagyközönség elé tárni. Ez azonban nem jöhetett volna létre akkor, ha a reklámiparnak nem állt volna rendelkezésére az ehhez leginkább szükséges feltétel, méghozzá a pénz. Nem véletlen az sem, hogy Amerikában fejlődött a leggyorsabban a reklámpiac, hiszen hatalmas országról lévén szó nagy piac várta kiéhezve az egyre jobb reklámfilmeket, melyek megmondták: mit és hol érdemes vásárolni. Ilyen környezetben akár még egy célszoftver elkészítése is belefért a költségvetésbe. Európa egy kicsit visszafogottabban reagált az új típusú lehetőségekre, hogy a piacgazdaságot nélkülöző kelet-európai blokkról



TECHNOLÓGIÁK

Rendering (Leképző) szoftverek:*
Pixar - PRMan (Renderman)
www.pixar.com
Mental Images - Mental Ray
www.mentalimages.com

High End célrendszerek:
Discreet Highend film és videó utómunka rendszerei (Inferno, Flame, Flint, stb.)
Quantel Highend film és videó utómunka rendszerei (Editbox, Henry, IQ)



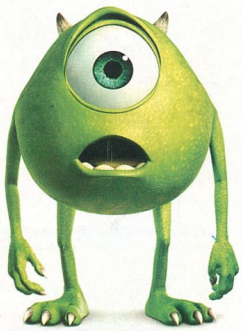
már ne is beszéljünk. Alapvetően két fő cél lebegett a számítógépes reklám készítői előtt. Egyrészt a valósághűség mind teljesebb reprodukálása volt a cél, másrészt a meghökkentés, az új látványvilág kialakítása a rendelkezésre álló eszközökkel. A nagy európai nyitás hozta meg a lehetőséget többek között a magyar alkotóknak is, hogy bekapcsolódjanak ebbe a vérkeringésbe, egyre elérhetőbbekké váltak az alkalmazható szoftver és hardver eszközök, a hazai reklámszakmában is elindult hódító útjára a számítógép. Manapság már majd' minden reklámozásra kerülő árucikk hirdetésére fenn áll a lehetőség, hogy bevesse a reklámügynökség kreatív igazgatója a csodafegyvert – a számítógépes grafikát – több-kevesebb sikerrel. Maga a technológia nem jelent azonban egyértelmű sikert, hiszen az ötlet legalább olyan fontos, mint a megvalósítás. Sajnos a jelenlegi helyzet korántsem tekinthető ideálisnak, hiszen a reklámfilmek készítésekor nem feltétlenül az kerül a képernyőre, amit a hozzáértő kreatív emberek és az ő megvalósítójukként az animátorok elképzelnek, hanem többnyire a megrendelő parancsai szerint alakulnak a filmek kockái. Kivételek persze akadnak, de sajnos elenyésző számban. Kis piac révén ez sajnos törvényszerű, de remélhetőleg szép lassan megváltozik ebben is a helyzet.

A filmes terület kétségtelenül leglátványosabb eszköztárát a Pixar vonultatta fel a hosszú évek alatt számítógépes animációk területén. Nem volt nehéz dolguk, hiszen már 1984-ben az említett első komolyabb próbálkozás elkészültekor felmerült a rendező, John Lasseter fejében, hogy az igencsak kezdetleges különféle idomokból álló főszereplő meg tudja hajlítani a testrészeit a jobb kifejezés érdekében. A filmbe beépítették ezt a funkciót, a szemlélet pedig a mai napig dívik a Pixarnál. Ha egy kicsit közelebbi példát szeretnénk látni erre, akkor itt a Monsters Inc., melyben – mint bizonyára mindenki emlékszik – a főszereplő rendkívül dús kék színű szőrzetet birtokol.. Nosza rajta, a produkcióorientált szoftverfejlesztés keretein belül máris elkészült a cég által minden produkcióhoz használt RenderMan „szőrös kiegészítése", amely lehetővé teszi sokok szőrszál hatékony renderelését. A filmes szakma szempontjából ez a legjobb megoldás a számítógépes eszközök fejlesztésére, hiszen nem a mérnökök találják ki, hogy mit lehet, és mit nem, hanem a filmes szakemberek igényei alapján módosítják

Hínye öregszem, rám telepedett valami moha

a szoftverek lehetőségét. Léteznek pont az ellenkező megközelítéssel készülő programok és rendszerek is, ilyen pl. a sokak által kedvelt 3Dstudio Max. Ezt a programot tudvalevőleg az Autodesk készítette, méghozzá a saját AutoCAD sok lényegi vonásának átültetésével. Az új verziók már sokkal jobbak, de nem egy animációs, hanem egy mérnöki szemlélet hatja át az egész programot (pl. a kameraparaméterekenek semmi közük nem volt ahhoz, amit bármely filmes használ).

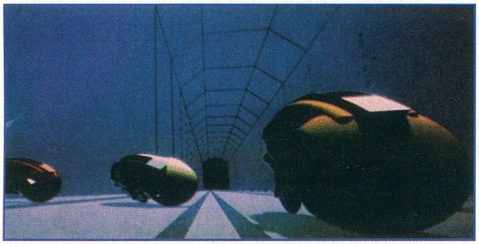
Hihetetlen erő és kreativitás gyülekszik a filmiparban annak elősegítésére, hogy készüljenek olyan alkotások, melyeknek a célja a valóság mind teljesebb megvalósítása. Környezetünk – és legfőképpen az ember – anynyira bonyolult, hogy ennek mind jobb megvalósítását láthatjuk egyre gyakrabban... azonban a teljes siker még nagyon messze van. Egyes részterületeken lehetnek átütő sikerek, azonban a technológia még nem tart a kielégítő minőségű teljes reprodukálásnál. A történelmi jelentőségű Final Fantasy mozifilm bukását is ennek könyvelhetjük el, minden belefektetett energia ellenére a film sutára, nem életszerűre sikeredett, a jól eltalált kisebb jelenetek ellenére folyton az az érzésünk, hogy viaszbábok mozognak a filmvásznon. Ezután a film után már egyértelműen senki nem próbálkozik egy ideig az ember digitális másának előállításával főszereplőként. A számítógépes animációk és trükkök még mindig csak kiegészíthetik a valós filmezést, igaz, egyre több szerepet és időt átvéve. A filmek supervisorának feladata, hogy eldöntse az adott jelenetben lévő effekt sorsát, hogy az hagyományos módon, vagy számítógép bevetésével készüljön el. Hollywood átka azonban eléri a legnagyobb produkciókat is, egyre több effektet és trükköt próbálnak meg belezsúfolni a filmekbe, nagyon sokszor túlvállalva magukat. A legnagyobb baj általában az, hogy nem bugokról és bakikról beszélünk, hanem egyszerűen a filmes trükkök egy része nincs befejezve, kellően



ANIMÁCIÓS SZOFTVEREK

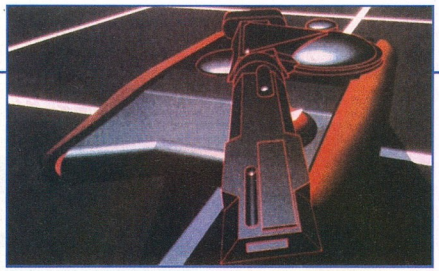
3D Animációs szoftverek:
www.aliaswavefront.com - Maya
www.softimage.com - Softimage (XSI)
www.newtek.com - Lightwave 3D
www.discreet.com - 3D Studio Max
www.sideeffects.com - Houdini

2D animációs szoftverek (desktop):
www.adobe.com - After Effects
www.nothingreal.com - Shake
www.eyeon.com - Digital Fusion
www.silicongrail.com - Chalice, Rayz
www.discreet.com - Combustion



Jobbos kanyar következik, kapaszkodjatok...

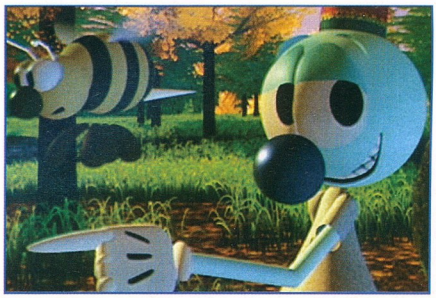
kidolgozva az idő és pénzhiány következtében. Ezeket a hiányosságokat az átlagos nézők között csak az élesebb szeműek veszik észre, a szakembereknek azonban árulkodó nyomok lehetnek a film elkészítésének körülményeiről. Ha azt hisszük, ez a felületesség csak a kis filmekre jellemző, akkor tévedünk, jelen korunk két nagy eposzában, az újkori Star Wars trilógiában és a Gyűrűk Ura eddig látott részeiben is fellelhetők ezek a hiányosságok. Minden elismerést hangoztatva nézzük meg egyszer alaposabban a Két torony legakciódúsabb jelenetsorában, a Helm-szurdokbeli csatánál a várból kitörő lovasok körüli eseményeket. A keskeny hídon előretörő lovasok letiporják és lelökdösik az előttük lévő orkokat, azonban a filmvásznon ez nem sikerült túl élethűen megvalósítani. Az orkok mozgásának kevés köze van a lovasok cselekedeteihez, a motion-capture-rel rögzített mozgásfázisokat ismétlik csak, a lábuk a levegőben mozgova kaparja a talajt, mint egy rossz számítógépes játékban, amikor a szereplő lába csúszik a talajon. Biztos, hogy ezt többen jóváhagyták a film készítése közben, de mindenfajta elmaradás miatt nem fektettek hangsúlyt a jelenet tökéletesítésére. A filmgyártás a mennyiség felé halad a minőség hátrahagyásával, sajnos ritka az a produkció, ahol félretéve a filmes „kapzsiságot" megelégednek a kevesebb számú, de jól kivitelezett trükkel. És ez főleg bosszantó lehet, mint a példaként felhozott Gyűrűk Ura esetében is, ahol egy kimagasló történethez illeszkedik a remek színészi játék, no meg persze a hagyományos filmes eszközök elképzelhető legjobb tárháza, ami a kellékeket, a maszkokat és a helyszíneket illeti. Ezek mellett a számítógépes animáció gyengén és kiforratlanul muzsikál időnként, akármennyire is hihetetlen mennyiségű munkát fektettek bele a készítők. Olyan jellegű



feladatok megoldásával van a legnagyobb probléma a jelenkori számítógépes animációk elkészítésével, ahol a legáltalánosabb, belénk ivódott, nap mint nap látott folyamatokat, mozgásokat kell reprodukálni. A matematikai háttér és az eszközök nagyjából a rendelkezésre állnak egy emberi test vagy arc pontos reprodukálására (mint a legnehezebben megvalósítható dolgok), azonban produkciós mennyiségben ezt nem lehet kivitelezni még manapság. Gazdaságosan még nem lehet ezeket előállítani, de természetesen kísérleti szinten már léteznek fotorealisztikus megoldások, pl. a már említett Pixar készítésében. Jelen pillanatban a számítógépes rész a digitális utómunkára a legalkalmasabb, a munkafolyamatok végén, a hagyományos filmkészítést kiegészítve kerül sor a számítógépes trükkök alkalmazására. A digitális technika egyre több szerepet tud átvenni a hagyományos filmkészítéstől, bár a mai filmkészítők néha elfelejtik, hogy bizony a számítógép segítsége nélkül is lehet jó filmeket készíteni. Emlékezzünk a Ben Hur tömegjeleneteire: itt ha emberek sokaságára volt szükség, akkor megtöltöttek velük egy stadiont. Ezt már manapság elvégeznék a számítógépek, azonban itt nem elsősorban a technológia kényszerű alkalmazása, hanem a gazdaságosság játszik szerepet.

Minden, ami a képernyőre vagy a mozivászonra kerül, és számítógépes grafikát igényel, nagyon komoly elméleti alapozást igényel. Azt, hogy hol tart jelent pillanatban ez az elméleti alapozás, talán Ed Catmull szavai szemléltetik legjobban, aki a Pixar Renderman-jének egyik főkonstruktőre. Mr. Catmull jelenleg a mostani technológiák leváltásának elméletén dolgozik (és alapozza a Pixar következő generációs renderelő szoftverét), és sejtelmesen csak annyit mondott, hogy jók, jók ezek a pixelek, de ezek addig kellettek, amíg igencsak korlátozottak voltak a számítógépek lehetőségei. Nagy valószínűséggel el sem tudnánk képzelni, hogy kísérleti szinten már mik működnek a háttérben. A hardver-adottságok fejlődése persze ehhez mindenképpen szükségeltetik. Talán a legjobb példa erre a Geforce FX nem olyan régi debütálása – ez a kártya pontosan azokat a shadereket és pixeleket képes hardver szinten megjeleníteni, amiket eddig csak a különböző renderelő szoftverek segítségével állíthattak elő a számítógépes grafikusok. Innentől kezdve a technológia már megvan egy „igazi" Final Fantasy valós idejű előállításához, csak teljesítmény kérdése, hogy mikor találkozhatunk egy újabb próbálkozással. Kijelenthetjük, hogy a számítógépes grafika megtalálta a helyét a reklám- és a filmes iparban, a fejlődés töretlen, a bejárható út pedig csak rajtunk, a műszaki innováción és a kreativitáson múlhat.

Gaborca&Bear



SZÁMÍTÓGÉP GRAFIKAI PORTÁLOK:

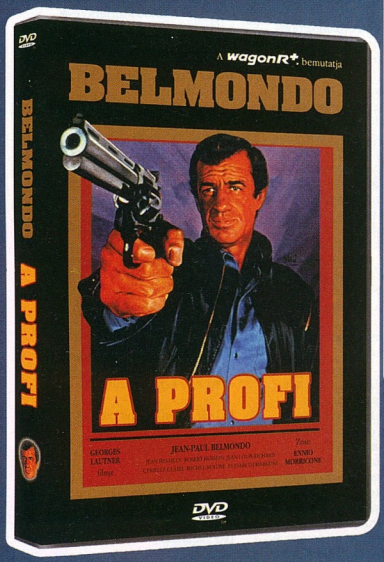
www.cgchannel.com
www.vfxpro.com
www.3dluvr.com

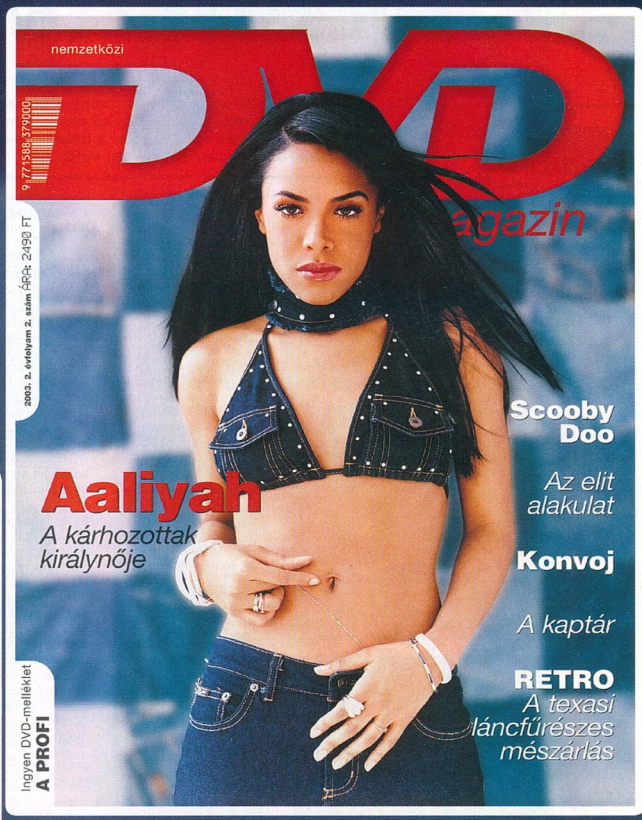
Legnagyobb animációs cégek:
www.ilm.com - Industrial Light and Magic
www.d2.com - Digital Domain
www.imageworks.com - Sony Pictures Imageworks
www.pixar.com - Pixar
www.cinesite.com - Cinesite
www.framesore.com - Framestore
www.bluesky-vifx.com - Blue Sky VFX
www.pdi.com - Pacific Data Images
www.wetafx.co.nz - Weta

A DVD magazin februári száma már kapható

- **Aaliyah**
  A kárhozottak királynője
- **Az elit alakulat**

Ingyen DVD-melléklet:
Jean-Paul Belmondo
A PROFI
A teljes film magyar szinkronnal és felirattal, sok extrával



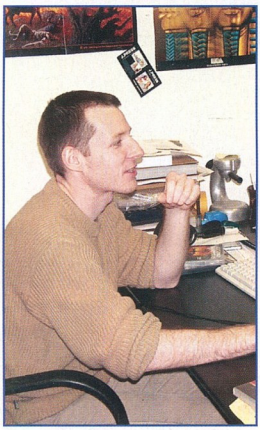


Ára: 2490 Ft

Keresd az újságárusoknál!

A RENDERMANUS

Aki ismeri az tudja róla, hogy amióta csak billentyűzet van a kezei között mindent kipróbált amivel csak renderelni és tervezni lehet számítógépes grafikát. Interjúalanyom a hazai CG-s élet egyik vezéregyénisége Marinov Gábor (Gaborca) volt.



A "Rendermanus" személyesen

PC.G: Filmesnek vagy számítógépesnek tartod magad?

GCA: Nem tartom magamat filmesnek, annak ellenére, hogy filmek előállításával foglalkozom, azon belül is a jelenlegi munkám az, hogy összefogjam technikailag és a látvány szempontjából a munkát, irányt adjak animációink készítésével kapcsolatban. Hasonlóan a filmre forgatott filmekhez itt is minden munkafolyamat és „állás" megtalálható, és filmes beállítottságot igényel minden résztvevőtől. Ehhez folyamatosan képzem magam, már amennyire az időm engedi persze.

PC.G: Ez igaz mindenkire ebben a szakmában?

GCA: Igen, a legtöbb ember számítógépesnek és csak másodsorban vallja magát filmesnek, elég csak megnézni a stáblistákat, hogy a számítógépes szakemberek rendre a lista végén szerepelnek a segédvilágító után – sajnos.

PC.G: Változott a szemléleted és az értékrended az idők során?

GCA: Egy grafikus vagy egy festő egyre jobban érzi azt, amit csinál, ezt természetesen a tapasztalatainak köszönheti. Ez a megszerzett tudás aztán értelemszerűen visszahat a szemléletre is, csiszolódnak az elképzelések.

PC.G: Nagyon sok reklámfilm elkészítése fűződik a nevedhez. Hogyan emlékszel vissza erre az időszakra?

GCA: Munkás dolog volt, nagyon szép alkotások születtek ebben az időben, azonban az általános hierachikus probléma miatt (az animátor van leghátul a láncban) a legtöbb esetben nem tudtam magamat adni, igazából a megrendelők keze mindenkin és mindenen átnyúlva irányította a munkámat. Persze előfordultak olyan munkák is, melyekben szabad kezet kaptunk, ennek legtöbbször meg is lett az eredménye.

PC.G: Melyik munkádat szeretted a legjobban?

GCA: Jól sikerült és nagy kedvvel készítettem a Mammut üzletház megnyitására készült 5 db reklámfilmet. Ebben a sorozatban egy szörös kis mamut csintalankodik a képernyőn. A számítógépes munkát megelőzte a forgatás, melyben mindent felvettünk, a hátteréket és a kis állattal kapcsolatba kerülő tárgyakat is. Természetesen ezeket mi mozgattuk, különféle rafinált módokon. Az érdekesség az volt a számítógépes rész elkészítésében, hogy bevontunk a munkába egy rajzfilm-animációs stúdiót, ők készítették el a mamut különböző kulcsfázisait a mozgatáshoz. A munkának az volt szépsége, hogy sikerült elérnünk, hogy mindenki avval foglalkozhasson, amihez jobban ért, ennek meg lett az eredménye, azóta is referenciaanyagaim egyik legbecsesebb darabjáról van szó.

PC.G: Az utolsó időszakban melyik reklámfilm volt az, ami a legtöbbet mutatott technikailag?

GCA: A Sole-nak készült egy emlékezetes film, ahol egy tejből készült kisfiú focizik a képernyőn. Ebben a munkában Globális Illuminációs technikát alkalmaztuk, ami ritkaságszámba megy még manapság is az elkészült reklámfilmek között.

PC.G: Lenne olyan reklámmunka, amire azt mondanád, hogy nem csinálod meg?

GCA: Természetesen az erkölcsi korlátok itt is bejátszanak, de egy reklámfilmmel foglalkozó grafikus nem nagyon ugrálhat, nem utasíthat vissza túl sok munkát, mert ha ezt megcsinálja, nem hozzá fogják legközelebb vinni a melót. Többször előfordult már velem ez a szituáció, és bizony voltam „büntiben" is párszor, mert nem vállaltam el néhány dolgot, amit elém toltak. Ez komoly problémákat okozhat egy stúdió működésében, de szerencsére mindig megoldódtak a dolgok.

PC.G: Milyen munkáid volt a reklámok után, mellett?

GCA: Kicsit belekóstoltam a filmek világába is, mégpedig a filmre forgatott tévéfilmek kategóriájában. Ez a hagyományos TV-s filmek és a mozifilmek között helyezkedik el. A Hallmark nevű nagy amerikai filmgyártó cégnek készültek ezek a munkáim, a cég Magyarországra hozott több apró munkát, majd pedig ezekben való sikeres részvétel után következett több filmben is a megbízatás, ami a digitális díszletezésre vonatkozott. A filmek egy része Fóton , a Mafilm telepén készült, csak egy bizonyos szintig csinálták meg a díszletet, a maradékot nekünk kellett befejeznünk számítógéppel. Az egyik ilyen munka a Koldus és királyfi egyik feldolgozása, míg a másik egy bibliai téma volt. Ez egy tipikus filmes utómunka, mely a nagy részét kiteszi a digitális trükköknek, sajnos ennél tovább nem jutottunk, pedig a következő lépcső: a karakteranimáció és az igazi trükkök is érdekeltek volna. Akkor ott volt a határa a magyar lehetőségeknek. Ezeknél a munkáknál nem ugyanazok a szempontok érvényesülnek, mint a reklámfilmeknél, sokkal nyitottabb a dolog, szabadabb a munka, és a megbízók abszolúte vevők minden javító ötletre, ha úgy érzik, hogy ez belefér a dologba. Általánosságban véve sokkal jobban éreztem magam ebben a kreatív környezetben.

PC.G: Tudod még kívülről szemlélni a filmeket?

GCA: Sajnos már régóta nem, ezért is zavarnak például a Két Toronyban látott animációs hibák. Annyira vártam ezt a filmet, hogy képes voltam 3 társammal együtt még Ausztriában megnézni decemberben, talán ezért is érintett ilyen mélyen a látvány kidolgozatlansága. Ha kiszúrok egy-egy kockát egy filmben, ami hibás, akkor megkeseredik a szám íze, nem tudom már élvezni a látványt. Hihetetlen fellélegzés egy olyan filmet látni, amiben csak minimális CG (Computer Graphics) található, végre nem kell rettegnem attól, hogy mikor látok meg egy-egy élvezetrontó bakit.

PC.G: Jelenleg mit csinálsz?

GCA: Az elmúlt egy évet a Magyarországon készülő Exigo nevű számítógépes játék animációs filmjeiben tevékenykedem egy csapattal együtt. Ez felemésztí az összes időmet, és még egy darabig bizonyára el is fog foglalni.

PC.G: Mi a véleményed a játékokban látható animációkról?

GCA: Hatalmasat fejlődött a játékipar az utóbbi időkben, az ingame animációk térhódítása töretlennek tűnik. A hagyományos játékokba bedolgozó animátorok és más szerepkörben lévő em-

berekék megélhetését azonban ez a legkevésbé sem veszélyezteti, hiszen ezekben is szükség van az ő munkájukra, maximum a munkafolyamatokat lezáró rendering marad el. Változik a technológia, hogy real-time lesz, de ezt is rendezni és alakítani kell valakinek. Ez még azonban messze van. Azonban előfordul még sok szuperprodukcióban, hogy komoly animátor stábot foglalkoztatnak a játék filmjeinek elkészítésére. Ezek az emberek profik, bármely más területen is megállnák a helyüket, éppen ezért csak a nagy költségvetésű alkotásokban találkozhatunk igazán igényes animációkkal. Az átlagos szintű játékfejlesztésekben szereplő animációk minősége is emelkedik, azonban a szakadék még így is óriási az előbb említett produkciók és ezek között.

PC.G: Mely cégek a mérvadók ezen a területen?

GCA: A Blizzard neve mindenkinek ismerős lehet, a Warcraft sorozat utolsó darabjában nagyon komoly animokat láthatunk. A másik pedig a Square a Final Fantasy-hoz készített animokkal. Egyébként ez utóbbi csapat az egyetlen, akik ugyanazokkal az eszközökkel dolgoznak, mint a mozis produkciók tervezői, méghozzá a már említett Photorealistic Renderman-nel. További érdekesség, hogy már messze nem feltétlenül csak a játék készítőinek közelében készülnek ezek az animok, pl. a Final Fantasy legutóbbi munkálatait 12 cég végezte, melyek közül Európában is találhattunk nem is egyet.

PC.G: Volt már kapcsolatod ezekkel a cégekkel?

GCA: Nekem nem, de a múltkoriban történt egy érdekes eset. Csapatunk egy tagja (Tüske Imre) fejlesztett saját eszközöket is a programhoz, amivel dolgozunk, melyek felkerültek az Internetre egy olyan helyre, ahova a közös hasznosításra szolgáló kis részeket lehet pakolni. Erre reagált a Blizzard-os csapat, mely a mozibetéteket készíti a saját játékaikba. Használatba vették az eszközt, kérdéseik voltak evvel kapcsolatban, sőt még kérték is, hogy egészítsük ki egy-két résszel.

PC.G: Mennyire tartod a játékok szerves részének az elkészült animációkat?

GCA: Az egész játék az élményről és a szórakozásról szól. Ennek meghatározó elemei az elkészült animációk, melyek ezeknek a tényezőknek a fokozására és bizonyos tematikus részek lezárására készültek. Alkalmaznak még animációkat bizonyos történések kiemelésére is.

PC.G: Mi a véleményed a Doom 3-ról, ha már szóba kerültek a játékengine-ek?

GCA: Láttam működés közben a Doom 3-at, és az a véleményem, hogy egy kicsit hype az egész. Mintha a grafikus kártyagyártóknak az eladásimutató-növelője lenne ez a Doom 3 hype. Tényleg jobban néz ki, mint a mostanság készülő játékok többsége, azonban nem érzem benne azt a hihetetlen előrelépést, mint amekkora a felhajtás körülötte. No meg persze ez egy renderelt mozijelenettől még nagyon messze van. Ez az a felhajtás, ami megkülönbözteti a „nagy" játékokat a névtelen fejlesztők alkotásitól. Nagyon jó példa erre a STALKER, állítom, hogy a litván fejlesztőcsapat majdnem ugyanazon a fejlettségi szinten nyomja, mint az id, csak éppenséggel a hype hiányzik körülöttük. A végeredmény technikai szinten viszont nagyon hasonló, érdemes megnézni a képeket (csak éppenséggel ez utóbbit még el sem tudták adni).

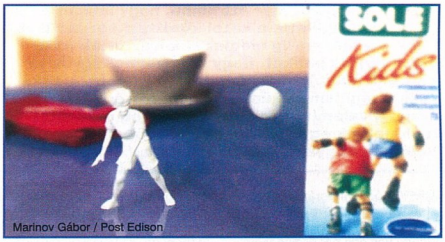
PC.G: Melyik volt az a játék, ami nagyon megfogott?

GCA: A Metal Gear Solid mindkét része vezeti nálam a toplistát. A készítők „hagyományos" eszközöket használtak, de a játék annyira összefogott, és a grafika olyan hangulatot sugároz, ami felejthetetlenné teszi a játékmenetet. A grafika itt tipikusan kedvet csinált a játékhoz. Ebben sokkal előrébb tart a konzol, főleg a japán alkotóknak köszönhetően, akik hajlandók elmélyedni a részletekben, és ezáltal maradandóbbat alkotni.

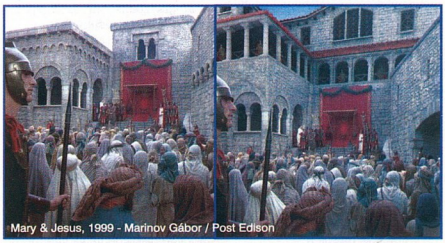
Köszönjük az interjút, és további sok sikert kívánunk a számítógépes grafika és animáció területén!

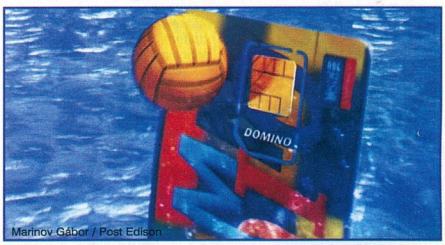
Bear

Marinov Gábor, Molnár Sándor / Post Edison

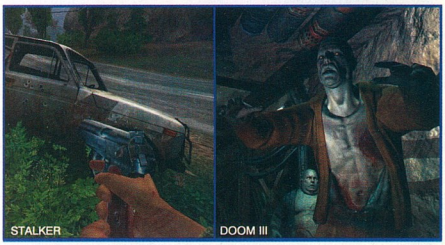


Marinov Gábor / Post Edison


Mary & Jesus, 1999 - Marinov Gábor / Post Edison



Marinov Gábor / Post Edison


STALKER DOOM III

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

interjú

Amikor az ember már azt hinné, hogy lassan a teljes verziót tudhatja a kezei között, akkor derül égből jön a hír: nyárig megint elhalasztották az új Tomb Raider játékot. Hogy könnyebbé tegyük az előttünk álló újabb hónapok várakozását, megkerestük régi ismerősünket a Core-nál egy interjú erejéig, valamint pár oldallal hátrébb összeütöttünk nektek egy előzetest mindarról, amit a Sötétség Angyaláról tudni lehet.

Egy mozifilm soha nem lehet pontos tükörképe az adott játéknak, inkább bemutatja azt. Elképesztően sok ember látta a Tomb Raider filmet, és reméljük, ez Larát megismertette olyan nézőkkel is, akik talán soha nem játszottak a játékokkal.

Az ötödik részt érte jó pár kritika, sokan a film miatt készített "felmelegítésként" értékelték (hiszen a borítón is szerepelt a film reklámja), nem beszélve a Mátrixos beütésről. Most új játék készül, miközben lassan elkészül a második TR-mozi... Mi a véleményed minderről?

Amint mondtam, a játék és a film külön életet élnek. A Tomb Raider Chronicles azon rajongók igényeit próbálta kielégíteni, akik minden évben vártak egy újabb játékot. Az új rész régóta készül, és ismét semmi köze a második filmhez. Maradunk annál, amihez értünk, és ez a játékkészítés.

Von Croft-on kívül felbukkan-e valami vagy valaki az előző játékokból, vagy teljesen új irányt szabtok a sorozatnak?

Von Croy az egyetlen „régi" karakter ebben a játékban. Az egész koncepció az volt, hogy Larát új megvilágításba helyezzük, nem visszatekintést akartunk készíteni.

Láthatunk-e valamit a játék elején arról, hogyan úszta meg a negyedik rész végét Lara, és mennyiben befolyásolta ez életét, hiszen az ötödik rész is egyfajta memento volt?

Az új játék csak érinti a kérdést, de nem magyarázza meg. Ám annak részletei, hogy mi történt Larával, nem maradnak örökké titokban…

Hogy jött a képbe még egy főhős, miért döntöttetek Curtis megjelenése mellett?

Régóta szerettünk volna már még egy játszható karaktert, de soha adódott rá megfelelő alkalom. Ám most, az új sztori tökéletes lehetőségnek látszott erre. A két főhős nagyon különböző karakter - Kurtis az a fajta férfi, aki előbb lő, aztán kérdez. Lara az agy, Kurtis a nyers erő. Vele csak a játék végén, egy kis részben lehet majd játszani; nem helyettesíti Larát, és nem veszi át a helyét. Az új karakterrel valami friss dolgot akartunk becsempészni, hogy lássuk, az emberek megkedvelik-e őt. Jelenléte további mélységeket ad a játékhoz, a sztori egyik fontos szereplője.

Érdekes döntésnek tűnik, hogy Lara ezúttal Európa különféle he-

Éléggé megrázott a hír, hogy PS2-re jön ki először a játék. Az utóbbi időben volt egy pár csalódásom az utólagosan PC-re portolt játékokkal (irányítás, mentés, grafika stb.). Hogy próbálják kikerülni a csapdákat, mennyire lesz önállónak mondható a PC-s verzió?

A PS2-es és a PC-s verzió teljesen megegyezik, egyforma játékmenettel és pályákkal. A fő különbség az irányításban és a grafikában lesz, persze ez utóbbi a videokártyától is függ.

A játéknak nagy rajongótábora van. A fejlesztés során figyelembe vettetek-e bármit a rajongók kéréseiből, ötleteiből, és ha igen, mit?

Mindig szívesen hallgatjuk a rajongókat, de az inspiráció és az ötletek főleg a teamtől jönnek. Úgy gondolom, az irányítási rendszer megváltoztatásában azért részt volt a visszajelzéseknek is.

Az eddigi játékokból több, mint 27 millió darab kelt el, Lara szexszimbólum lett, és milliós rajongótáborral rendelkezik. Gondolom, ez elég nagy felelősséget jelent a fejlesztőknek, ugyanakkor a régi fanokon kívül újakat is meg kell nyerniük. Mennyiben befolyásolták mindezek a fejlesztést?

Lara olyan jól ismert, és élete olyannyira dokumentálva van, hogy igazából nem nagyon változtathattuk őt meg. Mivel nem faraghattunk belőle förtelmes szörnyeteget vagy tömeggyilkost, megváltoztattuk a környezetét és a helyzetét. Hős helyett üldözött vad lett belőle. Így próbáljuk fenntartani a rajongók érdeklődését, mert nem egyszerűen csak egy jobban kinézó verziót akartunk készíteni a régi játékokból. Ez a történet olyan helyre teszi Larát, ahol még a játékos soha nem látta őt, ez reményeink szerint kielégíti a régi rajongókat, és felkelti a sorozattal most ismerkedők figyelmét is.

Hogy tetszett nektek a film? Sok Lara-rajongó azért nem szereti, mert nem sok köze volt a játékokhoz.

ni egy olyan helyre, ahová eddig nem? Ez amolyan RPG-s vagy Deus-Exes "beütés"?

Lara karakterfejlődése rögtön látható lesz a játékos számára, amint megtörténik. Hasonló az RPG-khez, de nem dönthetsz arról, hogy mit kíván sz fejleszteni. Ha Lara folyamatosan

lyein bukkan fel, és semmiféle köze nem lesz sem Egyiptomhoz, sem (legalábbis ahogy eddig olvastam) a kincsvadászathoz, inkább saját életét kell mentenie. Hogy született meg ez a döntés, nem éreztek ebben egy kis rizikót?

Lara élete megváltozott, de ugyanazokat a képességeit használja, amelyeket régen a sírok mélyén, csak most egy városi környezetben. Ahogy már mondtam, valami újat próbáltunk létrehozni, és egy újabb „síros" kaland iránt bizonyára kisebb lett volna az érdeklődés. Kalandképességei tehát ebben a játékban is próbára lesznek téve, csak ezúttal a környezet más.

Rengeteg új (150-180) féle mozgásról esett szó az eddigi interjúkban. Hogy fog ez működni a gyakorlatban? Milyen lesz az irányítás, mennyire lesz nehéz a régi rajongóknak átállnia az új irányításra?

Most kb. 580 mozgásról beszélhetünk, a legtöbbjük azonban nem a játékos által végrehajtható, hanem animáció. A korábbi játékoktól eltérően ezúttal nem lehet előre tudni, hogy Lara biztonságosan végrehajthat-e egy ugrást. Az akciógomb folyamatos nyomva tartása helyett egy csomó mozgássor automatikusan történik, például amikor Lara egy létrán mászik, vagy egy lépcsőn megy fel. Az irányítást felülvizsgáltuk, és most sokkal inkább játékos központú, mint a régi rendszerben. Rendkívül egyszerűen elsajátítható és kezelhető lesz mindenki számára.

Sok szó esett már Lara fejlődéséről. Engem az érdekelne, hogy fog ez megjelenni a játékban, azaz például honnan fogom megtudni, hogy Lara már fel tud ugra-

használja felsőtestének erejét, egy idő után ezen a területen fejlődik, és a játékos erről értesül. Tehát nem egy olyan rendszer, ahol te döntöd el, mire költöd a pontjaidat, ez csak az elvégzett munkádat jelzi. Ez növeli az újrajátszhatóság értékét, és azt is jelenti, hogy bizonyos területek, melyek korábban elérhetetlenek voltak, egy idő után elérhetőkké válnak.

Lesz-e pályaszerkesztő a játékhoz, támogatni fogja-e a játék a modokat?

Pályaszerkesztő nem lesz.

Terveztek-e valamiféle multiplayer lehetőséget? (Lara és Curtis coop-mód, stb.)

Nem tervezünk, de ki tudja, mit hoz a jövő…

Két fontos kérdés, amelyet a játékosok mindig feltesznek: játékidő és újrajátszhatóság. Mennyi lesz előbbi, hogyan támogatjátok utóbbit?

A játék átlagosan kb. 20-30 óra alatt játszható végig, amely manapság elég soknak számít. Nem hiszem, hogy egy mai konzoljátékban sokan örülnének a korábbi játékidőknek – a több, mint ötven óra valószínűleg nem fog visszatérni. Az újrajátszhatóságról lásd korábbi válaszomat.

A stílusban az akcióelemeken kívül jómagam a kalandrészeket kedvelem legjobban, a megoldandó feladatokat, a titkos helyeket. Elárulnál ezekről valamit? Lesz-e bónusz pálya, amiről keringett szóbeszéd az interneten?

Ez amit, amit nektek kell kitalálnotok, mi nem áruljuk el!

Három, illetve négy folytatásról is hallottam már. Mennyit terveztek végül is, és ezek mennyire kapcsolódnak szorosan egymáshoz?

Még további három játék lesz ebben a sorozatban. Az egész egyetlen nagy történetté áll össze, melyet házi szerzőnk, Murti Schofield írt. Mindegyik játék kapcsolódik a másikhoz, és lehet, hogy egy karakter, amelyet most megismersz, soha többé nem kerül elő… de az is lehet, hogy benne lesz valamelyik következő részben, és fontos szerepet játszik. Az ötletet az

X-aktákból merítettük, ahol bármelyik epizód önmagában is megállja a helyét. De ha több részt megnézel, kiderül, hogy egy hatalmas sztori áll az egész hátterében.

Lesz-e jó sok mozi a játékban? :) Előre rendelt, vagy a játék motorjával hajtott filmek lesznek-e ezek?

Lesz pár remek átvezető mozi, legtöbbje renderelt, néhány használja a játék motorját is. De ezek nem vesznek el sokat a játékból, kb. 40 percnyi filmről van szó. Játékot akarunk készíteni, nem mozit.

Kevés infót olvastam eddig a játék zenéjéről és a hangokról, pedig ezek is szorosan hozzá tartoznak a játékélményhez.

Saját zeneszerzőink, Pete Connelly és Martin Iveson jegyzik a zenét. A Londoni Szimfonikus Zenekar játszotta fel, és nagyon grandiózus. Emlékeztet a korábbi számok zenéire, igen kellemes darab, az élményt remélhetőleg az 5.1-es hangzás tovább fokozza.

Elárulnál pár infót a fejlesztésről, például voltak-e olyan előzetes tervek, amiket végül elvetettetek, vagy amiben kompromisszumokat kellett hoznotok? Mennyire más a végleges verzió a tervekhez képest? (Kezdetekben például Next Generation néven emlegették az új részt, és volt szó az internetről letölthető komponensekről is.)

Valóban szerettünk volna egy csomó extrát felrakni az Internetre, például, hogy az egyes karakterekről mélyebb információt lehessen olvasni weboldalainkon, vagy újabb szinteket letölteni. De mivel sok ember számára még nem, vagy nem teljesen elérhető a net, végül is lemondtunk ezekről a tervekről. Ez persze nem azt jelenti, hogy a későbbi játékokban sem fognak ezek megjelenni.

Végül egy személyes kérdés: mi tetszik neked az új részben, mi jön be legjobban?

Számomra az, hogy láthatom Larát PS2-n, és új környezetben. Annyiszor láttuk már sírok mélyén, hogy nagyon kíváncsi vagyok, hogy állja meg helyét Párizsban és Prágában. Kurtis is a kedvencem, mivel, mint mondtam, ő jelenti az abszolút újat számunkra. Nagyon szeretnénk, ha rajongóinknak tetszene az új játék, és alig várjuk, mit szólnak majd az emberek hozzá a megjelenés után.

Köszönjük az interjút!

]{redenc

INDY RACING LEAGUE

CODEMASTERS / CODEMASTERS / 2003. II. NEGYEDÉV
WWW.CODEMASTERS.COM

A Codemasters még 2002-ben megvásárolta az Indycar sorozatnak – a világ leggyorsabb versenyének – a játékjogait, melyből javában készíti a véleményük szerint leggyorsabb versenyjáték-átiratát. Szerencsére nem estek a legutóbb a Ubi Soft által a Racing Sim 3-ban elkövetett hibába, így a hivatalos licenc birtokában vágtak bele a fejlesztésbe. Ennek köszönhetően az Indy Racing League lesz az egyetlen játék, mely az összes hivatalos autót, csapatot, pályát és pilótát tartalmazni fogja. A játékban a 33 egyforma, egyenként 3.5 literes V8-as motorral hajtott versenygép egyikét irányíthatjuk az oválpályákon. Az ilyen játékok sarkalatos pontjai, úgymint irányítás, ütközésdetektálás, nehézségi szint külön figyelmet kaptak a fejlesztésnél, így remélhetőleg nem vérzik el a program ezek valamelyikén. A 14 pályán zajló versenyek amerikai TV-közvetítések stílusában kerülnek majd tálalásra képernyőinken, remélhetőleg hamarosan.

PIRATES OF THE BURNING SEA

FLYING LAB SOFTWARE / FLYING LAB SOFTWARE / 2003. IV. NEGYEDÉV
WWW.FLYINGLAB.COM/PIRATES/ABOUT.PHP

Már javában készül a Flying Lab MMORPG-je, a Pirates of the Burning Sea, mely a tengeri hajósélet viszontagságait helyezi központba – így szinte már semmi sem menthet meg minket attól, hogy a kalózok oldalán szálljunk harcba az általunk keserves munkával összegyűjtött, illetve lopott vagyonunk elkobzását célba vevő, szinte „Einstand!" felkiáltással ránk rontó gonosz lelkek ellen. A játékot egyébként az teszi igazán naggyá és különlegessé, hogy ha gazda(g)sági érdekeink úgy kívánják, bármikor disszidálhatunk hőn szeretett csapatunktól, s egy pillanat műve alatt az eddig halálos ellenségként funkcionáló tengeri medvéket régi jó barátként üdvözölhetjük. Ezzel a készítők még tovább növelték a multiplayerből adódó non-linearitási faktort, tekintve, hogy mindegyik kalózbanda külön történettel, küldetésrendszerrel és persze – szó szerint – tengernyi megoldásra váró problémával rendelkezik, így a program minden frakció szemszögéből teljesen új nehézségek elé tudja vetni a mindenre elszánt kalandort. *(A Flying Lab készíti egyébként a Delta Green c. akció-horrort is, amiről lapunk előző számában adtunk hírt. A PotBS most azért került előtérbe a DG-vel szemben, mert nagyobb eséllyel hoz pénzt a házhoz. – szerk.)*

VIRTUAL CHESS 3

VIRGIN INTERACTIVE / TITUS SOFTWARE / 2003. MÁJUS
MÉG NINCS

Örömmel jelentem mindazon adrenalinfüggő és látványra kiéhezett egyénnek, hogy ez év májusában végre megjelenik a Virtual Chess 3, amely minden valószínűség szerint komolyan megdolgoztatja majd first person shooterekben elsatnyult reflexeinket. A program természetesen teljesen újragondolt mesterséges intelligenciával, vadonatúj 2D-s és 3D-s sakktáblával fogad majd minket, de a kezelőfelületet is egyszerűsítették a fejlesztők, ráadásul még és egy minden fontosabb stratégiára kiterjedő profi tutoriallal is megtoldották alkotásukat.

COLONIES

MÉG NINCS / ACIDSTORM ENT. / -
WWW.ACIDSTORM.NET/COLONIES.HTML

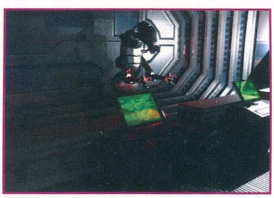
Ami elsőre kiemeli a cyberpunk környezetű, sci-fi világban játszódó Colonies nevű online FPS-t a hasonszőrű játékok közül, az egyrészt az elsődlegesen multiplayer játékmód

ellenére jellemző stratégiai és RPG elemek szerepeltetése, másrészt a Tribes2 grafikus motorjának alkalmazása. Ráadásul a többi fps-sel ellentétben a Colonies-ban nem feltétlenül kell minden ellenségünket elpusztítanunk, hiszen technológiai fölénnyel vagy az erőforrások kitermelésével is győzedelmeskedhetünk. A játék csapatalapú multiplayerben is jeleskedik, ezenfelül pedig vezethető járművek (szárazföldi és légi) és látványos időjárási effektek (villámlás, eső, hó) kívánják a hangulatot megalapozni.

IRITOR

WOOTSOFT / WOOTSOFT / MÉG NINCS
WWW.IRITOR.COM

Az Iritor története egy hasonnevű bolygón folyik, amelyet az idegenek uralnak a rajta lévő kétségbeesett emberekkel egyetemben. Azonban mint tudjuk, az ember szabadság utáni vágya megfékezhetetlen, így a játék során feladatunk e nagy bölcsesség igazolása lesz. A kitörést illetően számtalan lehetőség áll majd rendelkezésünkre, nekimehetünk az el-



ső utunkba akadó őrnek, de ha úgy tartja kedvünk, szakképzett talpnyalóként akár az idegen kultúra közigazgatási rendszerébe is bekerülhetünk, hogy aztán onnan kiváló nyelvérzékünkkel még további magasságokba emelkedjünk… Az igencsak inycsiklandozó MMORPG bétatesztje, ha minden igaz, már elkezdődött, megjelenése kb. év végén várható, bár az alkotók ezt is félve, életbiztosításokkal a hónuk alatt préselték ki ajkaik közül.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

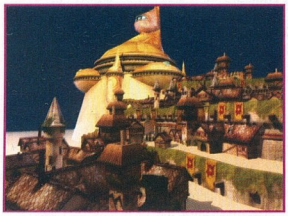
CODEMASTERS / BLADE INT. STUDIOS / 2003. MÁJUS
WWW.CODEMASTERS.COM/SNOOKER2003

Két hónappal ezelőtt beszámoltunk már a Codemasters készülő snookeréről, most azonban újabb részletek láttak napvilágot. A készítők elsődleges célja egy profi snookermeccs atmoszférájának tökéletes átültetése, a nagyobb átélést elősegítendő pedig számos hírességet megnyertek a játék számára (összesen 28-at), köztük az aktuális világbajnokot, Peter Ebdon-t, aki ellen a híres Crucible Theatre-ben is versenyezhetünk. A teljes világbajnoki idény mellett játszhatunk 8-ball és 9-ball poolt, többféle szórakoztató játékmódot és a különleges trickshot (amikor mindenféle kunsztokat kell csinálnunk, nem tudom, van-e magyar neve) játékokat. Karrier módban 11 rendezvényen kell átküzdenünk magunkat különféle pénzdíjakért, valamint bónuszokért (újabb ütő és asztalfajták, másfajta ruházat... brrr, micsoda izgalmak).

LANFEUST QUEST

MÉG NINCS / CAPTAIN INTERACTIVE / -
WWW.CAPTAIN-INTERACTIVE.FR

Bármennyire is el vannak időnként szállva maguktól a franciák (legalábbis szerintem :)), egy biztos: kitűnő történeteket tudnak filmre, illetve monitorjainkra álmodni. Remélhetőleg a Captain Interactive fejlesztőinek programja, a Lanfeust Quest is ehhez mérten készül, hiszen klasszikus szerepjátékuk – legalábbis a képek alapján – az egyediség sajátos hangulatát, báját árasztja magából.
A Lanfeust Quest világa Troy névre hallgat, és összes lakójának élete így vagy úgy, de a mágiához kapcsolódik, sőt, többé vagy kevésbé mindegyikük konyít is hozzá valamelyest.



Mi egy Lanfeust névre hallgató kis varázslótanoncot alakítunk, aki, miután egész fiatalságát leéltle Glinin vidékének kis falucskájában, rájön, hogy tulajdonképpen Glinin bárójának a leszármazottja, tekintve, hogy kiskorában a báró „öntudatlanul" sodródó csónakjában találtak rá nevelőszülei. Így hát Lanfeust felkerekedik, hogy meglelje és felfedje az igazságot vér szerinti szülei előtt is (eredetét illetően). Egyszerűnek tűnő „küldetése" persze ezernyi kalandba torkollik, kiváltképp, hogy varázstudományának köszönhetően akár egyetlen pillantásával is képes megolvasztani a fémet (a helyi kovácsok legnagyobb örömére).

FAR CRY

UBI SOFT / CRYTEK STUDIOS / -
WWW.CRYTEK.COM

Legközelebb márciusban, a játékfejlesztői konferencián (Game Developers Conference) fog feltűnni a Crytek Studios féltve őrzött fps gyermeke, a Far Cry. A frissen megjelent képek ismét sokkolóan hatottak a játékostársadalomra. Elismertségüket jelzi, hogy az ATI egyik munkatársát úgy-

mond ráállította a cégre, aki elragadtatva nyilatkozott a CryENGINE képességeiről. A 2020-ban játszódó Far Cry-ban egy trópusi paradicsomban találjuk magunkat, ahol azonban egy őrült istent játszva mutáns lényeket hoz létre, hogy azok leváltsanak a szerinte kissé öregecske emberiséget.

APRÓSÁGOK

■ Az Infogrames PS2-n már kiadott salakpályás autóversenyének, a World of Outlaws-nak elkészíti PC-s átiratát. A szimpla versenyek és bajnokságok mellett komplett karriermóddal is rendelkező játékban 24 hivatalosan licencelt pilótát és 12 valódi helyszínt találunk majd, de ezenfelül a remek grafika (Ratbag engine) és 3D-s hangok, valamint a valós fizikai modellezés, a korrekt ütközés-detektálás és sérülésmodell ígéretével is bírunk. A multiplayer mód 10 játékost támogat majd.

■ Az Activision – igaz, úgy néz ki, csak konzolokon – visszatér a gyökerekhez, és kiadja egykori nagy sikerének, a Pitfall szériának egy újabb epizódját, a Pitfall Harry-t. A veszélyek arcába nevető kalandor ismét kincsvadászatra adja a fejét, miközben számos ellenfél teszi próbára akrobatikus képességeit. A játék a 2004-es üzleti évben várható (vagyis 2003 április és 2004 március között), ismétlem, egyelőre csak konzolokra.

■ Szintén a 2004-es üzleti évre datálja az Activision a Jedi Knight 3-at, hangzott el állítólag a cég távlati terveivel foglalkozó értekezletén, ám ezt hivatalosan még sem a fejlesztő, sem a jogtulajdonos, sem a kiadó nem volt hajlandó megerősíteni.

■ Bár egyfelől kimagasló üzleti nyereséget produkált az Electronic Arts a tavalyi év utolsó negyedévében, másrészt hatalmas átszervezéseket hajtott végre, és bezárta (figyelem!) a Westwood (Lands of Lore, Dune sorozat, C&C sorozat!) és az EA Pacific (C&C Generals) fejlesztőstúdiókat, és 70 embert bocsátott el. A megmaradtak az EA Los Angeles-i központjába vándoroltak, ahol tovább dolgoznak a Generals kiegészítőjén.

■ Az Eidos-féle Deus Ex 2 és Thief 3 játékok után a Take 2 is a Havoc engine-t választotta készülő akciójátéka, a Max Payne 2 fizikai motorjául. További információkat viszont nem fog kiadni a cég a játékról, csak majd pár hónappal a kiadás előtt.

■ Az emlékezetes Code Red vírushoz hasonló istencsapása szabadult el néhány hete a világhálón, SQL Slammer fantázianéven. A Microsoft SQL 2000 adatbázis-szervereket futtató gépeket megtámadó vírus hihetetlen adatfolyamot kezdett szétszórni a neten, mellyel jelentős lassulást okozott világszerte. A javítás a Microsoft oldaláról letölthető.

ROME: TOTAL WAR

ACTIVISION / CREATIVE ASSEMBLY / -
MÉG NINCS

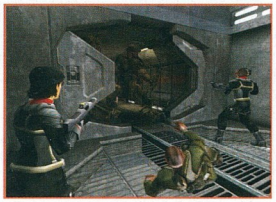
Úgy látszik, a Creative Assembly minden jelentősebb kort át kíván ültetni számítógépes formába, hiszen a Japán hierarchiarendszerét és kultúráját szinte mértani pontossággal rekonstruáló Shogun, és a középkor komor világát elénk táró Medieval: Total War után az

Ókori Rómát célozta meg következő játékának alapjául. A Rome: Total War név természetesen ismét egy vérbeli stratégiát takar, ráadásul pont a Birodalom legkritikusabb időszakaiba kalauzol el minket (Spartacus-féle rabszolga-felkelés, vagy a számos ellenséggel szembenéző, éppen "világhatalmát" kiépítő Birodalom-képződmény időszaka, de Hannibal Alpokon való átkelésének látszatgyőzelmi esélyét is átélhetjük), így csak a kitartó stratégáknak ajánlott a kipróbálása.

STAR TREK: ELITE FORCE II

ACTIVISION / RITUAL / 2002. MÁJUS
GAMING.STARTREK.COM/GAMES/ELITEFORCE2

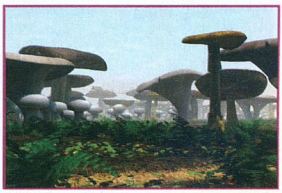
Már csak három hónapot kell várnunk a talán eddigi legjobb Star Trek játék, az fps vonulatot erősítő Elite Force folytatására, mely a Voyager környezetét immáron a népszerűbb Next Generations univerzumra cseréli. Munro, Telsia, Chell, Chang és Jurot mellett újabb Hazard Team tagok is szerepet kapnak majd, és mindannyiuk múltjáról többet is megtudhatunk. A történet többször elágazik majd, választásaink szerint reagál környezetünk. Mivel elsősorban mégiscsak fps-ről van szó, fontos elmondani, hogy 14 fegyver szerepel majd a játékban, köztük a Federation Assault Rifle (egy rövidtávú és nagy tűzerejű fegyver), az Attrexian Arc Launcher (mely elsődlegesen elektromos töltetet, másodlagos funkciójában pedig mérges gázfelhőt lövell ki magából), a Quantum Burst (mely mikro-Quantum torpedókat ereget) és a Klingon Batleth (melynek inkább multiban lesz jelentősége). Felszerelésünk alapeleme lesz a Tricorder névre hallgató készség, melyet használhatunk scannelésre, radarként, gázjelzőként, aknafelderítésre, állapotdetektálásra és még ki tudja mi mindenre. Legnagyobb ellenségünk az Exomorphs faj lesz (biogenetikus létforma, mely szinte minden körülmények között életképes), de találkozunk majd Klingonokkal, Andorianokkal, Ferengikkel, Romulánokkal, Idryllekkel és Attrexianokkal. Ráadásként a játékban feltűnik majd Picard kapitány is.



A JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH

MÉG NINCS / FROGWARES / -
WWW.FROGWARES.COM/HTM/EN/GAMES/JOURNEY.HTM

Korunk kalandjáték-ínséges időszakában úgy tűnik, a fejlesztők nemigen tudnak semmi izgalmassal előállni (most hagyjuk a kiadók jogosan pénzsóvár magatartását) – pedig bőven volna miért a múltba visszanyúlni. Példának okáért itt van a 19. század Nostradamusa, Jules Verne, aki regényeivel többször is próbálta egy sikra hozni a romantika szenvedélyét és a sci-fi jövőbe mutató törekvéseit. Igaz, a Frogwares fejlesztőgárdája most épp



nem egy utópiára hajazó Verne-könyvet próbál bináris formába önteni, hiszen az Utazás a Föld középpontja felé című történet átírásán dolgoznak, ez pedig inkább mondható kalandszerű prehisztorikus tájleírásnak, mintsem vérbeli, jövőbe mutató sci-finek – de azért az „ősi sci-fi" elnevezés még áll rá. A programban egy fiatal fotóslányt, Ariane-t személyesítjük meg, aki egy nagy utazási magazinnál dolgozik. Épp egy ilyen „túrára" igyekezett egy helikopteren, amikor Izland egyik vulkánja fölött haladtak el. Ám egy óriási gőzkitörés megdobta a helikoptert, Ariane pedig a szelek szárnyán a mélybe zuhant. Amilyen mákja volt, egy gyilkosan hömpölygő folyóba pottyant, amely tulajdonképpen egy rejtett utat jelentett a Föld szívébe. Partra vetett hősnőnk később, feleszmélve a sokkból, hamar rájött, hogy egy igazi, elveszett világba került, ahol az evolúció megtorpant a dinoszauruszok korában… Egyébiránt a játékban 4 földalatti és 4 felszíni vidékre számíthatunk, természetesen fordulatos cselekményszálak és találó rejtvények közepette.

CHROME

- / TECHLAND / 2003. II. NEGYEDÉV
CHROME.TECHLAND.COM.PL

Az amerikaiak már örülhetnek, hiszen a Strategy First kiadó január elején megállapodott a lengyel Techland-dal a Chrome tengerentúli forgalmazásáról, míg mi itt az öreg Európában továbbra is bizonytalankodhatunk, vajon ki fogja nekünk kiadni eme remek akciójátékot.

RED FACTION II

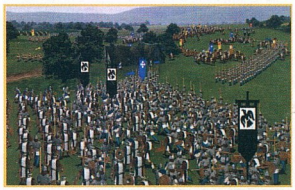
THQ / OUTRAGE GAMES / 2003. JÚNIUS
WWW.REDFACTION2.COM

Bár a hírek szerint üzletileg nem volt túl sikeres vállalkozás a Red Faction első része, szerencsére a THQ megváltoztatva korábbi álláspontját, és most mégis a folytatás PC-s megjelentetése mellett döntött. Az öt évvel a marsi lázadás után játszódó Red Faction II-ben újra találkozhatunk a tárgyak és környezet valósidejű lerombolhatóságáért felelős Geo-Mod továbbfejlesztett változatával, a szépséges grafikával, egy remek történettel, 60 új pályával és számos új multiplayer játékmóddal, valamint a már megjelent Playstation2-es verzióhoz képest megnövelt textúra-felbontásokkal, és a csak a PC-s verzióhoz készített extra 20 multiplayer pályával és új karaktermodellekkel. Nem várható viszont online játékmód, a nyilatkozatok szerint a Red Faction 2 csak single player játék lesz (!), multiban kizárólag botok ellen harcolhatunk majd (dilisek ezek, mondjátok?). Eredetileg már ez év márciusára tervezték a megjelenést, ám jelen állás szerint nyár előtt nemigen számíthatunk rá.

MEDIEVAL: TOTAL WAR - VIKING INVASION

ACTIVISION / CREATIVE ASSEMBLY / 2003. MÁJUS
WWW.TOTALWAR.COM/COMMUNITY/MEDIEVAL/VIKING.HTM

Már javában készül a Creative Assembly játékának, a több helyütt is év stratégiájának választott Medieval: Total Warnak a kiegészítő lemeze, a Viking Invasion. A nevéből adódóan főként a vikingek kalandos történetét játszhatjuk végig, méghozzá Krisztus után 793-tól, bár a küldetések során összesen 8 nemzet lépéseit dirigálhatjuk (pl. szászok, wales-iek, skótok, írek, a már említett vikingek stb.). Ráadásul a küldetéslemez az alapjátékot is megtoldja 3 új nemzettel (szicíliaiak, aragóniaiak és a…), köztük a magyarral is! Bár, hogy a hivatalos honlapon miért díszeleg katonai egységként a szolid kis jobbágy, tán még maga Dózsa György se tudja (ennyi erővel bármely nemzet lázadó parasztjait kiemelhették volna)…



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

KONAMI / KONAMI / 2003. OKTÓBER
WWW.KONAMI.COM/TMNT

A Konami hirtelen ráébredt, hogy PC-s játékostársadalom is létezik: múlt év végén egy 5 tagból álló megjelenési listát jelentett be kedvenc platformunkra, majd végigborzonghattuk a meglepően jól sikerült Silent Hill 2 átiratot – a Froggert és a WhiteOutot most inkább hagyjuk –, de úgy tűnik ez sem volt elég: ezúttal a fiatalabb generációk körében igencsak nagy népszerűségnek örvendő Tini Nindzsa Teknőcök licencet adaptálják monitorjainkra egy 3D-s akciójáték formájában. Ősi ellenségeink, Shredder és az ő nindzsái folyamatos pofozkodást biztosítanak, miközben a város utcáin és csatornáin igyekszünk eljutni a Shinto templomba, a végső leszámolás helyszínére.

APRÓSÁGOK

■ A Wide Games fejlesztőcsapat a Prisoner of War elkészülte után elkezdte a folytatás előkészítésének munkálatait, ám kiadójuk (a Codemasters) bejelentette, hogy nem kívánja folytatni a második világháborús fogolyszökés történetét.

■ Hacker. Valószínűleg minden naiv számítógépes alapismeretekkel rendelkező laikus megretten, ha ezt a szót hallja. Pedig jó néhányuk semmi roszszat nem csinál (most ne menjünk bele a hacker-cracker elnevezés nyelvtörténetébe), csupán képességeik határát szeretnék kiszélesíteni. Persze vannak gonosz lelkületű, sebhelyes hackerek is, akiket csak a pénz hajt. Pont egy ilyen bitvitéz szerepében tetszeleghetünk a Developer Introversion Software hackerjátékában is, az Uplink: Hacker Elite-ben, amely tulajdonképpen a nagysikerű Hacker folytatása. Már az elődi is remekül érzékeltette a lebukás veszélyének izgalmait (mindennemű látványtechnikai elem nélkül, csupán egy idegesítően visszaszámoló órával!), és mivel a folytatásban továbbra is elektronikus bankokat rabolhatunk ki, számítógépes adatbázisokat lophatunk el, és vírusokat terjeszthetünk figyelemelterelés céljából, a siker minden bizonnyal garantált.

■ A Mafia jóvoltából nem is olyan régen vehettünk részt 1920-as, '30-as évekbeli bandaháborúkban, ám a Spellbound taktikai játéka, az Al Capone által újra eme oldschool jellegű gengsztermiliőbe csöppenhetünk. A programban két oldalt próbálhatunk ki a maffia részéről: Al Capone jobb kezét, Frank Nittit alakítjuk, aki mindent elkövet azért, hogy megmentse főnökét és persze saját magát a büntetéstől (így a küldetések főként „menj, üss és élő tanúk hátrahagyása nélkül hagyd el a helyszínt" jellegűek lesznek) – míg a rendőrségtől Eliot Ness szövetségi ügynök hajtóvadászatába tekinthetünk bele „egy-két" vaskosabb küldetés erejéig (pl. rajtaütések, tanúk védelmének biztosítása, stb.). A küldetések során oldalanként 15 karakter közül válogathatunk, amelyek mindegyike saját képességekkel, speciális tulajdonságokkal van felvértezve, ezzel is növelve a program újrajátszhatósági faktorát. A készítők természetesen a fegyverek terén is hűek a korhoz: .38-as colt, winchester, Thompson kézifegyver és persze a legendás Tommygun is elmaradhatatlan kelléke lesz látványos ütközeteinknek (erről pedig a kritikus helyzetekben előhívható Max Payne-szerű slow motion mod fog gondoskodni).

GHOSTS N' GOBLINS (MAKAIMURA) ONLINE

CAPCOM / GAME FACTORY / 2004. II. NEGYEDÉV
MÉG NINCS

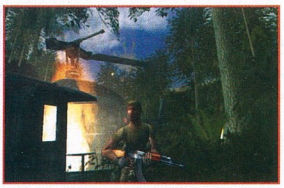
A minap a Capcom és a Game Factory bejelentett egy közös projektet, amit csak szerényen Makaimura Online-nak (avagy Ghosts n' Goblins Online-nak, még nincs eldöntve) kereszteltek el. A program főszereplője egyébiránt „Makamuki" kedvelt szereplőjének, Arthurnak a fia lesz, így minden valószínűség szerint csinos utalásokat találhatunk majd játékunk során. Egyebet sajnos még nem tudni, annyi bizonyos csak, hogy 11 játszható karakter és 6 osztály közül választhatunk: lovag, íjász, vámpír, harcos, sárkányember és a lefordításra nem érdemes beastman *(„vademberˮ? :) – szerk)*. Jó hír azonban, hogy először PC-re és csak utána jelenik meg konzolra a program – ilyen se sokszor fordul elő...

(Megjegyzendő, hogy a Ghosts n' Goblins egy igen-igen híres arcade játék 1985-ből – talán van még, aki emlékszik rá. Volt C64-en is... – szerk.)

LINE OF SIGHT: VIETNAM

INFOGRAMES / NFUSION INTERACTIVE / 2003. MÁRCIUS
WWW.INFOGRAMES.NET/GAMES/LINE_OF_SIGHT_VIETNAM_PC_ACTION

Beindult a Vietnam-korszak, a kiadók egyremásra jelentik be játékaikat a témában (ebben a hírblokkban is van kettő). Az Infogrames sem akart kimaradni a sorból, és nagy titokban elkészíttette saját feldolgozását, melyet az nFusion (Deadly Dozen) márciusra már be is fog fejezni. Főhőse egy Zöldsapkás mesterlövész lesz, aki halálpontos lövéseivel az ellenfél ritkításán túl annak morálját is letörésében is tevékeny részt vállal. A biztos szem elengedhetetlen lesz számunkra, főleg, hogy a dzsungelszerű környezet nem valami nagy látótávolságot biztosít. Az időjárás változásai segítenek az atmoszféra kellő átélésében, míg a gondosan elrejtett csapdák biztosítják a folyamatos káromkodást. Bár elsősorban mesterlövész puskánkra lesz szükség, azért további 9 fegyver áll majd rendelkezésünkre, beleérve az ellenféltől zsákmányolhatóakat is. Az összképet egy küldetésszerkesztő és az elmaradhatatlan kooperatív multiplayer mód teszi teljessé.



HORSE RACE MANAGER

SHERPA GAMES / CYANIDE STUDIOS / MÉG NINCS
MÉG NINCS

Hasonlóan nagy vakmerőségre utal a Cyanide Studios menedzselgetős játéka, hiszen a Horse Race Manager épp a lóverseny lényegétől, a lovak valódi látványától, sajátos „illatától", az igazi versenyek izgalmától fosztja meg az elvetemült játékost. Persze ha valakit csak a gazdasági rész érdekel, annak tökéletes időtöltés lesz, tekintve, hogy a versenyek kiírásán, a lovakról való gondoskodáson és a fogadások lebonyolításán túl a személyzettel kapcsolatos ügyes-bajos dolgok (állásinterjúk, felvétel, feladatkör kiosztása, esetlegesen trehány munkaerő

APOCALYPTICA

KONAMI / EXTREME FX / -
WWW.APOCALYPTICA.NET

A világégés után a Menny és a Pokol erői küzdenek a Föld maradványain – nagyjából ezzel a gondolattal indíthatjuk a Konami új akciójátékáról szóló hírt, melyben az Új Rend erői szállnak szembe a Sátán által megfertőzött lények seregeivel. Az Apocalyptica külsőnézetes akciójáték tehát, melyben a gépi irányítású csapatunk tagjai élén küzdhetünk egy gótikus sci-fi környezetben.

GLYMPSE

- / SOJOURN DEVELOPMENT / 2004. IV. N.ÉV
WWW.SOJDEV.COM/PROJECTS

A fene tudja, hogy egy kicsiny, induló fejlesztőgárda miért próbál betörni az MMORPG-k már amúgy is túlterhelt piacára, hiszen Sony avagy Microsoft szintű pénzhalmok hiányában nem sok esélye van a kiemelkedésre – a Sojourn Development azonban mégis megkísérli a lehetetlent a Glympse munkacímen futó first person-be oltott masszívan multiplayer szerepjátékával.
A játékról magáról még nem sok derült ki, a tradicionálisnak mondható kellékeken (kardok, páncélok, varázslatok és egyéb felszerelések, valamint továbbfejleszthető skillek) túl szinte csak az egyenjogúság kérdésében

hoz újdonságot. A fejlesztők szándékai szerint ugyanis Glympse világában, annak történelmében a nők nagyobb és nyilvánvalóbb szerepet játszanak, mint ahogy az elméletileg megszokott egy ilyesfajta történetben (magyarul nem csak futni és sikongatni fognak a kivont kard elől, és nem csak (ágy)betétet cserélnek néha). Hogy ezt miként is képzelik? Sajnos még erről sem beszéltek, mindenesetre a fáma szerint maga a történet (nem csak a háttér) is a gyengébbik nem körül fog forgolódni...

VEGAS: MAKE IT BIG

EMPIRE INTERACTIVE / DEEP RED GAMES / 2003. JÚLIUS
MÉG NINCS

Igazi forradalom várható a menedzselgetős játékok terén, hiszen a Deep Red Games háza táján már javában készül a Vegas: Makes It Big (csak úgy halkan jegyzem meg, hogy e fejlesztőgárda követte el a Monopoly

Tycoont, amely szerény 600.000 eladott példányszámmal büszkélkedhet). A programban egy hotel-kaszinó együttes ügyes-bajos dolgait kell összehangolásra késztetnünk, hogy a betévedő látogató eredetileg tervezett, álmokkal teli éjszakáját egy kellemes – és pénzterhes – időtöltéssel váltsuk fel. Ehhez a különféle nyerőgépeken, rulett- és kártyaasztalokon kívül show jellegű műsorok (kabaréestek, bűvészmutatványosok, sztriptiztáncosnők) állnak majd rendelkezésünkre, ráadásul a „túlnépesedés" ellen akár még a forgalmat is szabályozhatjuk a megfelelő nagyságúra kialakított taxiállomásokkal. Természetesen mindeközben a csalókra, rablókra és a konkurenciára is figyelnünk kell, hiszen e három undorító képződmény mindig is a kifosztásunkon töri a fejét.

MEN OF VALOR: VIETNAM

VIVENDI / 2015 / 2004. I. NEGYEDÉV
WWW.2015.COM

Véget ért hát a nagy titkolózás: kiderült, mire készül a Vivendi. Nem véletlenül szerezte meg magának a tavalyi év egyik sikerjátékát, a Medal of Honor-t készítő 2015 nevű fejlesztőcsapatot, ugyanis egy vietnami témájú fps készítésébe fogtak. Az Unreal engine által meghajtott Men of Valor: Vietnam a háború minden jelentősebb történésén keresztülviszi a játékosokat, a danangi légibázistól a Tet-offenzíván

át a Hue-i ellentámadásig. Karakterünket egy szakasz, a számítógép irányította társ veszi körül a számos küldetés folyamán. Természetesen a multiplayer mód sem marad ki (szép is lenne), ahol akár kooperatívan, akár egymás ellen is harcolhatunk (mind az Amerikai Hadsereg, mind az Észak-Vietnámi Haderő, mind a Vietkong gerillák oldalán). De messze van az a megjelenés…

DUNGEON LORDS

MÉG NINCS / HEURISTIC PARK / -
WWW.HEURISTICPARK.COM

A Dungeon Lords műfaját tekintve egy fantasy miliőbe erőszakolt 3rd person RPG, ennek megfelelően erősen akcióközpontú: különféle pallosok, mágikus varázslatok és ezek bonyolult kombinációi állnak majd rendelkezésünkre vérbő vagdalkozásaink során. Az imént elhangzott többes szám nem klasszikus „olvasó-megszólítási" fogás volt a részemről, mivel a Dungeon Lords kalandjainak nem csak egyedül, magányosan, hanem társaink kíséretében is nekivághatunk.
A minőségre minden valószínűség szerint nem lesz panasz, tekintve, hogy a program fejlesztésében D. W. Bradley is segédkezik, aki mellesleg jó néhány Wizardry játék melletti bábáskodással (Wizardry V-VII., Wizard&Warrirors), illetve egy bizonyos Cybermage-dzsel íratta be magát a számítógépes játéktörténelem nagy könyvébe.

APRÓSÁGOK

■ Jó hír a Tex Murphy rajongóknak: ha minden tervek szerint halad, emberünk kalandjai online epizódokban folytatódnak majd. Hogy pontosan hogyan, azon most töprengenek Aaron Connersék.

■ Új kalandjáték a láthatáron! A görög Anima PPD Interactive január végén bejelentette, hogy új, 3D FMV sztorin dolgoznak, melynek címe Conspiracies lesz. Mit várhatunk? Több, mint 3 óra videót 32 színésszel, 22 interaktív helyszínt 30e poligonos kidolgozással, stb. No meg 310 rejtvényt.

■ A Xilam Animation háza táján felbukkant egy flash-es Stupid Invaders 2 animáció. Ennek utánajárva megtudtuk, hogy a 2001-es tréfás kaland folytatása most épp a korai, pre-produkciós fázisban tart.

■ A Schizm (avagy Mysterious Journey) fejlesztői bejelentették, hogy műhelyükben, a Detalionnál már készül a kaland második része. A történet megmarad a sci-fi keretei közt, de az előző rész helyszíneit és bolygóit újak váltják fel. Ugyanakkor ezt a részt is Terry Downling (elég híres sci-fi író) ötli majd ki – akárcsak az előzőt.

■ A tréfás nevű Hiding Buffalo új fejlesztőcég: első kalandjukban tradicionális film noir detektívet alakíthatunk majd az 1930-as évek Amerikájában. A készülő játék címe Gumshoe, történetét pedig lehet, hogy egy-két híres író műveire alapozzák majd.

■ Az idei tél kemény jegén sokan elcsúsztak. Többek közt a Knigths of the Old Republic megjelenési időpontja is az áldozatok közé került – tudtuk meg Juliustól, aki Riccoval és BeeGeevel együtt tűkön ülve várja az immár őszre beígért Star Wars játékot.

■ Lapzártánkkor érkezett hír: az 58. oldalon béta-tesztelt Purge-höz kijött egy még újabb béta-verzió (V1.3.5). Reméljük az ebben bevezetett javítások orvosolnak néhányat azok közül a hibák közül is (igen sok volt, sajnos), amik a mi szemünket olyannyira bántották.

■ Végül a THQ szerezte meg a Broken Sword 3 kiadási jogait az összes PAL területre. A The Sleeping Dragon alcímmel várható játék a cég egyik legnagyobb dobása lehet 2003-ban. A pontos dátum elméletileg október 10.-e. Meglátjuk. :)

26 **TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS**
Lara Croft újabb kalandjait már rajongók milliói várják lélegzet-visszafolytva. Mi is közéjük tartozunk...

AKCIÓ

Az elmúlt számban beígért év eleji játékhullám csak nem akar megérkezni - egyedül a Battlefield kiegészítője, majd az utolsó utáni pillanatban az Unreal 2 jött meg a nagyobb durranások közül. Tovább várhatjuk hát a Splinter Cell-t, az IGI 2-t, stb.
Cserébe viszont néhány erős előzetest sikerült összeütnünk a nagyobb nevek közül: Breed, Shade, és a hab a torán, Lara néni következő kalandja, az Angel of Darkness.

TARTALOM

21 | SÖLDNER: SECRET WARS
Az akciójátékban talán még sosem látott módon kidolgozott politikai és diplomáciai modellel rendelkező SÖLDNER gigantikus pályaméretével hívja fel még magára a figyelmet.

22 | SHADE: WRATH OF ANGELS
A már névváltoztatást is megért SHADE az akció-horror népszerű kategóriájában készül meghódítani - és egyben félelmetes effektjeivel egyúttal megállítani - a játékosok szivét.

24 | BREED
A CDV készülő sikergyanús játéka a Halo műfaját szeretné ötvözni a Csillagközi invázió látványos ütközeteivel... földön, vízen, levegőben...

26 | TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
A Core Design aranytojást tojó "tyúkja" újabb halasztás szenvedett el - erről az interjú kapcsán már olvashattatok. Ám a felfokozott várakozást csillapítandó, egy kellemes Lara előzetessel kívánunk benneteket kiszolgálni.

30 | UNREAL II: THE AWAKENING
Amikor már azt hittük, minden nagy név elkerül minket ebben a hónapban, váratlanul betoppant az *ánrilkettő*, teljesen felborítva a leadás utáni csendes napok pihentető nyugalmát.

33 | NINA: AGENT CHRONICLES
A magyar nyelven megjelenő akciójáték felbukkanása ritkább, mint horgolási ötletek felbukkanása az akciórovat oldalain. Most mégis megesett a csoda, a lengyel NINA teljesen magyar verzióban került a boltokba. Ennek örülünk nagyon, annak azonban már kevésbé, hogy pont egy ilyen... nos, finoman szólva is gyengécske játék részesült e kegyben.

34 | BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME
A Battlefield megjelenése óta sokunk kedvencévé vált, így meglehetősen nagy várakozás előzte meg a kiegészítő érkezését. Ch00ler hatalmas elánnal vetette rá magát, és hipphopp... végig is játszotta. Tapasztalatait két oldalba sűrítettük.

ELŐREJELZÉS

Tom Clancy's Splinter Cell	2003/02	Ubi Soft
Cold Zero	2003/02	JoWooD
Devastation	2003/02	Vivendi
IGI 2: Covert Strike	2003/02	Codemasters
Indiana Jones (Emperor's Tomb)	2002/02	Activision
Tom Clancy's Raven Shield	2003/02	Ubi Soft
Unreal II	2002/02	Infogrames
Vietcong	2002/02	Take 2 Interactive
Delta Force: Black Hawk Down	2003/03	NovaLogic
BloodRayne	2003/04	Vivendi

TOPLISTA

1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. No One Lives Forever 2	Fox Interactive
5. Return to C. Wolfenstein	Activision
6. Unreal Tournament 2003	Infogrames
7. Mafia	Take 2 Interactive
8. Hitman 2	EIDOS Interactive
9. Bf. 1942: Road to Rome	Electronic Arts
10. Quake III: Arena	Activision

SÖLDNER

SECRET WARS

A Panzers Elite-et megalkotó Wings most egy, a 2010-es év katonai világában játszódó akciójátékkal kívánja hírnevét öregbíteni.

A nagyhatalmak közel ötven évig tartó háborúskodása igencsak rányomta bélyegét a világ politikai és gazdasági egyensúlyára. A folyamatos belső villongások és a számos nemzetbiztonsági problémát okozó folyamatos fegyveres jelenlét okán a háborúk jellege jelentősen megváltozott. A roppant költséges hagyományos hadseregeket felváltották a jól képzett titkos alakulatok, a háborúskodás pedig egyre inkább gerillaharc jelleget öltött.

A JoWooD készülő akciójátékában egy ilyen különleges alakulat irányítása lesz a feladatunk. Parancsnokként fennhatóságunk alá tartozik majd egy csúcstechnikát felvonultató felszereléssel rendelkező szakasz, néhány könnyűpáncélzatú jármű, valamint némi légi haderő. Ez utóbbiba helikopter és függőleges felszállásra alkalmas repülőgép is tartozik, jelentősen kitágítva ezzel a teljesíthető feladatok választékát. A járműparkot a vízi célok megközelítését lehetővé tevő hajó egészíti ki, melyet az akciók idejére bérelhetünk.

Az ütközetek helyszíne a Beringszoros lesz (Alaszka és Szibéria határán), mivel ez egyaránt tartalmaz szigeti és szárazföldi helyszíneket, mindkét terület ásványokban gazdag, valamint a téli környezet olyan érdekes helyzeteket teremthet, mint az úszó jégtáblán található katonai bázis.

A SÖLDNER legnagyobb érdekességének a sokrétű és igen összetett politikai és diplomáciai világmodell ígérkezik, mely képes lesz figyelembe venni az egyén döntéseit, ezáltal dinamikus hadjáratok alkotását téve lehetővé. Ez olyannyira így lesz, hogy játékosként minden egyes döntésünk, minden egyes esetleges hibánk befolyásolja a további játékmenetet. Konkrétan ez például abban nyilvánul meg, hogy kezdeti semlegességünket (hiszen szimpla zsoldosként nyitunk) hamar elvesszthetjük, ha mindig csak a szembenálló felek egyik tagjának fogadjuk el megbízásait. Bár az is elképzelhető, hogy ha akár egyetlen egyszer is felvállalunk egy küldetést az egyik féltől, a másik soha többé nem bíz meg minket, és ellenségének tekint. Szóval variációs lehetőség lesz bőven. Küldetések tekintetében is igaz lesz a változatosság: kutatásra, mentésre, konvojkíséretre és egyéb védelmi feladatokra, valamint ezek kombinációjára egyaránt számíthatunk. És még mindig a dinamikánál maradva: a játék világa egy dinamikus generátor segítségével kerül felépítésre, mely – digitális műholdadatok alapján – figyelembe veszi a napszakok, az évszakok, de még az időjárás változásait is! Mindezt egy olyan harctérrendszer egészíti ki, mely az ADS (Advanced Destruction System) nevű újításnak köszönhetően valósághűen képes lesz szimulálni akár egy nukleáris rakéta terepre gyakorolt hatásait is (vagyis nagyfokú terepformálási képesség várható).

Mit gondolsz, tényleg túlságosan is Duke-osra vágattam a frizurámat?

A játék multiplayer képességeiről egyelőre sokat nem lehet tudni, noha ez a fő csapásirány (a játékot a fejlesztők „online tactical military shooter"-nek kategorizálják), az azonban bizonyos, hogy csapatalapú játékra lesz kihegyezve – olyan játékmódokkal rendelkezik majd, melyek összehangolt támadásokat igényelnek (lesz Capture the Flag, Team Deathmatch, Bombing Run, Hostage Rescue, King of the Hill és Survival mód, amikor a gép hullámokban küldi majd ránk a botokat, egészen a halálunkig). Dedikált szervereken 32-en csatázhatnak majd egymással, ám speciális szerverek képesek lesznek akár 128 játékos egyidejű kiszolgálására is. Ígéretes anyagnak tűnik, már csak a júniusi megjelenést kell kivárnunk.

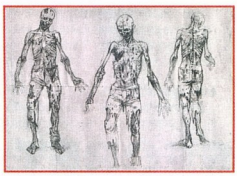
JuliuS

CYBERSPACE ENGINE

A játék a 2000-ben elkezdett, saját fejlesztésű Cyberspace motort használja, mely hatalmas külső területek kezelésére képes. Erre szükség is lesz, hisz bár a játék mindössze egyetlen pályát tartalmaz, de az 6500x3500 km-es! A fejlesztők azt szeretnék elérni, hogy a játék tökéletes futtatásához – persze akkor nem az oldalon látható grafikai szint mellett – egy P3-700-es gép és egy GeForce 1-es kártya elegendő legyen.

CENEGA
BLACK ELEMENT SOFTWARE
WWW.SHADE-GAME.COM/BES.PHP3
2003. II. NEGYEDÉV

SHADE:
WRATH OF ANGELS

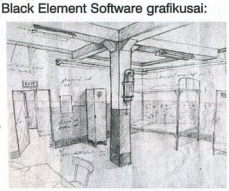


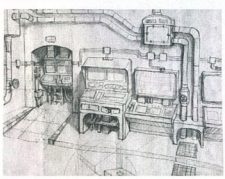
Először Nefandus, most már Shade, a lényeg azonban nem változott: ismét nyakunkon a gonosz – még szerencse, hogy kéznél vannak a gyógyszerek a bajra...

De most tényleg, Milla Jovovich vajon hol van ilyenkor?

NEFANDUS EMLÉK

Ahogyan azt a felvezetőben már említettük, a játék először a Nefandus munkacímet kapta, később azonban a most véglegesnek látszó Shade-re keresztelték. Az alant látható néhány skiccet még a Nefandus korszakban, jó egy évvel ezelőtt vetették papírra a Black Element Software grafikusai:





Az elmúlt években egyre inkább bizonyítottá vált, hogy az akció/horror kategóriának igenis van keresnivalója a játékok egyre növekvő piacán. Bár ez a sorozat már az Alone in the Dark-kal elkezdődött, majd a Resident Evillel folytatódott. Sokáig nem voltak olyan kvalitású játékok, amik kielégítették volna az eme kategóriát szerető közönség igényeit. Szerencsére az elmúlt időszakban, a grafikai megoldások rohamos fejlődése és a PC hangrendszerének erősödése elért arra a szintre, hogy manapság már valóban hátborzongató cuccokat lehet gyártani. Így gondolták ezt a Black Element Software fejlesztői csapatnál is, és a Cenegával közösen elkezdték kidolgozni közös koncepciójukat egy ütősebb horrorjátékkal kapcsolatban, melynek bevezető története a következőkből kiderül.

Egy eldugott európai kisváros egyik ködös reggeli napján egy furcsa idegen száll le a vonatról. Jövetelének oka a pár héttel korábban történt különös események felbukkanása, melyről magát a vatikáni államot is értesítették. Természetesen a jövevény nem más, mint egy speciális ügynök – és ezt az ügynököt nekünk kell irányítanunk. A „speciális" kifejezés jogosságára hamar rájövünk, hiszen azonnal megérezzük, hogy nem minden az, aminek első látásra látszik. Továbbá a helyi pap vérben fekvő holtestére is hamar rábukkanunk, természetesen fognyomokkal a nyakacskáján. Mindezek után nem kell sok sütnivaló, hogy kitaláljuk, e cselekvéseknek köze sincs az isteni csodákhoz. Itt bizony a Gonosz munkálkodik. Egy rejtély, mely ősibb az emberi fajnál. Egy titok, mely fenyegetőbb bárminél, amit el tudnánk képzelni…

Amint láthatjuk, fantáziában és rémületkeltésben már most jó nyomon járnak a srácok. Természetesen a mostani divatból tanulva főhősünk sem teljesen emberi lény, nehogy hiányát szenvedjük a speciális képességeknek. Emellé a parádés felhozatal mellé már csak egy kellemes fegyverarzenál hiányzik, és máris kész a szórakozási lehetőségünk. Természetesen ez sem fog hiányozni, mert a sok programozó bácsi jelenleg is éppen a jobbnál jobb fegyverek implementálásán dolgozik. Részletek még nincsenek, de nagyon is valódi élőszerszámokat ígérnek a nagyon is földöntúli történések forgatagába.

Ami a lényeg, hogy nem agyatlan monsztartásról van itt szó, hanem egy akcióval terhelt interaktív nyomozásról. Persze eközben is kell majd büntetnünk a rossz fiúkat, de előbb érdemes kérdezni, mint lőni. Már ha találunk még valakit, aki a torkán feltörő vérsugár ellenére képes beszélni. A lényeg, hogy lesznek nem játékos karakterek (NPC-k) is, akikkel társalogva tovább csiszolhatjuk parádés angol tudásunkat is. (Bár biztosan lesz magyarítás.) Mindezt a jóságot cirka 50 (igen, ötven) pályán keresztül tolhatjuk. Eme szám azért is sikeredett ilyen magasra, mert a fejlesztőknek nem kellett külön a többjátékos móddal szórakozniuk, ugyanis ezt egy az egyben kihagyták. Hmm. Az igazat megvallva inkább egy pöpec egyjátékos horror/akció, mint egy elkínzott alapokon nyugvó többjátékos szerencsétlenség.

De nézzük a technikai részleteket is egy kicsit. A közölt képekből is látszik, hogy rondának nem mondható a megjelenítés. Ez annál is inkább értékelendő, mivel egy teljesen saját fejlesztésű cuccal állunk szemben. Ennek ellenére számos olyan funkciót is felvonultat a motor, amely a legújabb generációs videjókártyákban vannak benne vala. Nem másról beszélek, mint a vertex és pixel shader scripting-ről. De számos más funkciót is érdemes megemlíteni: rejtett felületek eltávolítása a számolásokból, T&L, valósidejű árnyékok, animált textúrák, environmental mapping, bump-mapping,

fejlett particle-system, dynamic vertex és dynamic lightmaps fények, valósidejű átalakulások. Sorry a sok angol kifejezésért, de ha lefordítom, akkor azt már végképp nem értette volna meg senki... Ezek után ne csodálkozatok, ha diafilmvetítésre kerül majd sor a play gomb lenyomása után. Félnünk nagyon nem kell, hiszen a fejlesztők sem idióták, és szánnak pár óracskát az optimalizálásra is. A grafikai rendszer nem csak a környezet megjelenítéséért felelős, hanem az élethű karaktermozgásokért is. Ebben a tekintetben sem lesz majd okunk panaszra, mert a horror kategóriának megfelelően, ahol általában a furcsa halálozások részesedése a túlvilágra való átköltözés tekintetében meglehetősen magas, számos teljesen egyedi mozgással fogunk találkozni.

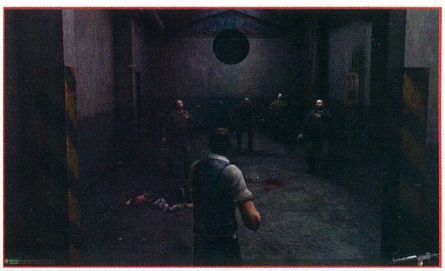
A technikai kérdések egy másik csoportja általában az AI-ra, azaz a mesterséges intelligenciára vonatkozik. Ez egy ilyen misztikus hangulatú játék esetében, mint a Shade különleges fontossággal bír, hiszen a megfelelő hangulat kialakítására tökéletesen mozgó és megfelelő indokokkal cselekvő ellenfelekre van szükség. Különben az egyediségnek még csak nyomait sem fogjuk látni. Ennek okán keményen dolgoznak ennek az intelligenciának a fejlesztésén. A poén az, hogy jelen esetben nem bot típusú AI-ra kell gondolnunk, mivel az ellenséges lények általában a pálya egy kis részére lesznek korlátozva. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem fognak utánunk jönni, ha sokat bámészkodunk. Mivel a terület, a lény és a szituáció adott, ezért elegendő egy összetettebb script-et megadni viselkedés gyanánt. A fejlesztők azt állítják, hogy minden pöpecül működik. Remélem, igazuk is lesz.

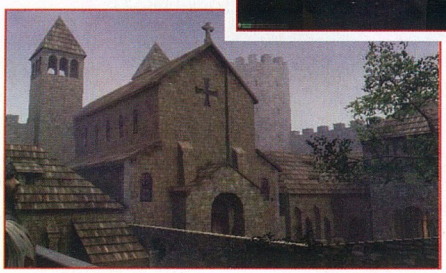
Mindeme technikai hókusz-pókusz sem ér semmit, ha egy horrorjáték nem rendelkezik a megfelelően borzalmas vagy sejtelmes helyszínekkel. E tekintetben sem voltak nagyon szószátyárok a fejlesztők. De azért kiszivárogtattak néhány helyszínt, hogy a megjelenésig legyen időnk elgondolkozni, hogy vajon milyen rémségek fognak ránk várni az elhagyott faluban, a titkos katonai bázison, az ostrom alatt álló középkori városban (ide vajon hogy kerülünk?), a keresztes lovagok erődjében, vagy akár a nép által csak elátkozott bányákként jellemzett vájatokban. Amint láthatjuk, van jópár kreatív arc a BES-nél, ha már olyan frankó helyszíneket sikerült összerakniuk, amiknek puszta említésére is megmozdul az emberben valami.

Megmondtam már, hogy ne napozz szolgálatban... pláne ne itt bent!

Hogy milyen fogadtatása lesz a játéknak? Nagy jóstehetség nem kell, hogy már most sikeresnek nevezhessük a játékot. Persze az evés része még hátra van a pudingnak. De már most látszik, hogy a Cenega nem véletlenül választotta éppen ezt a projektet kiadásra. A múltkor sem tévedett a Desert Storm kapcsán, így valószínűleg most is tudják, hogy mit csinálnak. Végezetül nem maradt más, mint hogy óhajunkat fejezzük ki a mielőbbi megjelenést illetően. Ez a jelenlegi tervek szerint valamikor április magasságában helyezkedik el. De egy kis csúszásra feltétlenül számolnunk kell. Keringett még pár pletyka az Xbox-os változat körül is. Mindezidáig hivatalos bejelentés nem érkezett, így ezt továbbra is pletyka szintjén kell kezelnünk. Persze ne csodálkozzunk azon, ha egyszer csak felbukkan egy ilyen változat is, hiszen az Xbox torta szép nagy méretű és bizony nagyon fincsi is.

Ch00ler

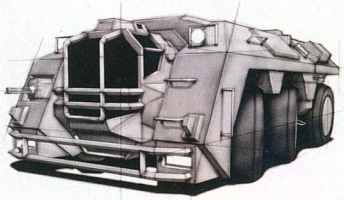




MIBŐL LESZ A DÉMON

Találtunk egy makettet, mely egy referencia modellről készült, amit a 3D-s objektumok és animációik készítésekor használtak a fejlesztők.

BREED



Csillagközi invázió rovarok nélkül, avagy Robot Pista „játszik" gennyes mancsaival a Föld nevű hangszeren. Géppuskán „kísér": a Grunt...

Húzzunk bele fiúk, a "Halo"-osztag nagyon nyomul errefelé...

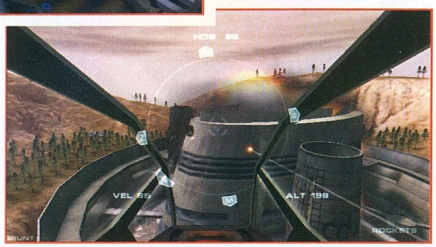
Mint minden távoli jövőt fürkésző alkotás, ez is egy évszámmal kezdődik: a 2602-es esztendőben szándékozik a Besalius rendszer kolóniáit szembeállítani az x. típusú találkozások legvérszomjasabbikával. Könyörtelen biomechanikus horda (nickje: Breed) náspángolja kegyetlenül, és látszólag minden ok nélkül idegenbe szakadt leszármazottaink békés kukoricacsíráztatásra szakosodott egyedeit, ám a Föld – ha mégoly távolinak is tűnik – nem rest odaküldeni a válogatott csatacirkálókból álló csapásmérő különítményét, hogy ráncba szedje az univerzum csökevényeit. S lőn újra szeretet valamint béke – nagy véráldozatok árán, de tényleg lenyomják a gonosz alieneket. Az egyetlen épségben maradt úrhajó, számos Breed-ölő küldetés túlélője, az USC Darwin hazafelé veszi az irányt, hogy beköpörje a jól megérdemelt elismerést, ám a Földön jókora meglepetés várja: se vörös szőnyeg, se üdvlövések...

egyik vicces húzása ugyanis a bolygónk atmoszférájának átalakítását célozza, és mondanom sem kell, nem az oxigént dúsítják. De mit tehet az invázió ellen egyetlen csatacirkáló!? Hidegháborús mentalitással eloldhatnák a legnagyobb bolygózúzó ballasztot, és búcsút inthetnének a szülőföld törmelékeinek, ám a sok csatát látott Saul Richter kapitányt nem ilyen DNS-spirálból faragták, így rámozdul Micimackó kedvenc stratégiájára: a meglepetés erejére.

A messziről érkezett robotkoponyák feltörésével az anyahajón felhalmozott katonai javak nyújtanak segítséget, tehát ez lesz minden esetben az akció kiindulópontja. A katarzis-élményt fokozza, hogy már az űrben megkezdődik a csata: kedvenc s egyben egyetlen fejőstehenünk védelmét vadászgépekkel vagy a Darwin oldalán fityegő lézertüzek láthatjuk el. Amennyiben a szárazföldre szeretnénk áthelyezni a harcok színterét, a dropship-be töltött járművek és GRUNT-ok (Genetically Revived UNiversal Tactical Sentient), azaz a genetikailag megtervezett gyilkológépek (amolyan tökéletes katona titánborításban) általunk kiválasztott repertoárját saját két kis kacsónk segítségével (vagy egyik alárendeltünk irányítása alatt) kell komplett úrutaztatás keretében leborítani az anyaföldre. Azt az igen értékes tulajdonságot, amit az angolszászok Shared Vehicle Control-ként emlegetnek – értsd: míg Te a dzsip kormánykerekét tekergeted, addig multiplayerben az egyik cimbi, illetve egyjátékosban valamelyik GRUNT a platón lengedez, hozzákötözve a gyorstüzelő fegyverekhez – itt majd minden járműnél megtaláljuk. A tankban, az örökzöld APC-ben, de a légi egységekben éppúgy legalább löveg–pilóta szintű bontás van, mint az említett üveges hátfalú – nagyon pöpecül kinéző – szállítóhajóban, amit a leendő 16 főre korlátozott multiplayerben kötelező lesz kipróbálni. Továbbá egy piros bummedlivel megjutalmazhatjuk azt az ötletet is, hogy az idegenek néhány gépét a magántulajdon sérelmére fittyet (vagy lézertüzet) hányva meglovasíthatjuk.

Jobb kifejezés híján a multiple 3D action kategória falait feszegető stuff természetesen nem kerüli a hagyományos, saját szemszögből értékelhető hentet, az FPS-t, ahol pergő, gyors ritmusú energiafegyver-meccs folyik, ilyenkor nem saját magunkat képviseljük, hanem ún. On-foot módba lépünk egy GRUNT-tal, magyarul közvet-

A hősöknek kijáró tisztelet elmarad azon események fényében, hogy amíg néhány millió kolonista megmenekült, addig a kék bolygón billiók hulltak el. A Breed – mint kiderült – mégsem volt annyira retardált, hogy egy távoli csillagrendszert zargasson néhány frissen érkezett telepes skalpjáért, hanem gonosz megfontoltsággal becsalták a málnásba a földi erők legjobbjait. A jó hírek nek még nincs vége, az alienek



BRAT DESIGN

Az ezredfordulón létrehozott független angliai csapat számos veteránnal büszkélkedhet, legtöbbjük az Acclaim Studios Teessade-nél (az Acclaim-nak több kihelyezett stúdiója volt, ebből ez az egyik) dolgozott, olyan játékok elkészítésében vettek részt, mint a Shadowman (külső 3D-s „bámuld a hátsóm" eksön), Forsaken vagy az NBA Jam. Ed Cisco ügyvezető múltja az Atari-s (h)ősidőkig nyúlik vissza, Aled Lloyd révén FPS tapasztalatuk is van bőven, ezt az úriembert ugyanis a Soldier of Fortune stáblistájáról ismerhetjük. A legfurább fickó azonban Jef Wall – mellékesen a Simon the Sorcerer fémjelzi a nevét ;-) –, de nem ez a lényeg, hanem hogy megszólalásig hasonlít a U2 frontemberére, Bonóra...

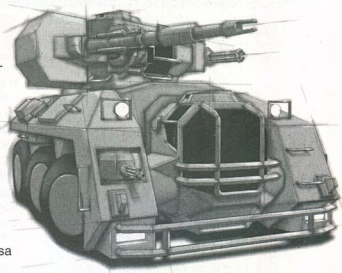
lenül vezéreljük. Az elővarázsolható Breed-apritók a GRUNT páncélzata alatt rejtőző cellákból táplálkoznak, a kilőtt fröccs nagysága és a tűzgyorsaság állítható taktikai variánsként segít leküzdeni a robotcsürhére emlékeztető alieneket. A konvencionális fegyverekből – géppuskák, rakétavetők – is néhányat a hóna alá csaphat a katona, és egy skicc erejéig az elmésebbnél elmésebb robbanószerekről – „ugró akna", gránátok, bombák – is megemlékeznek; érdekes megoldás továbbá, hogy a fegyverkezelés és a „kiegészítők" használata külön funkció. Lelki szemeim előtt felsejlik egy lightosabb páncélburokba bújtatott Starcraft terran-gyalogosra hajazó emberke, amint egyik mancsában a gépfegyver muzsikál, és örülten üvöltözi, hogy „Gyertek csak, anyaszomorítók, gyertek!", miközben a másikban detonátort szorongat... Ha egy „Heavy" címkéjű GRUNT kerülne a kezünk alá, akkor akár leakaszthatjuk a terepjáróról a Plasma ágyút – vagy a csapatszállítóról a mini-gun-t, hogy a betolakodók gyarapodhassanak azzal a XX. század végén dívó filmtörténeti élménnyel, amivel Predator testvérük is szembetalálkozott, csak itt nagyobb és páncélozottabb kivitelű konstrukciók lövik forgáccsá a csatateret.

A koncert levezénylése RTS alapokon nyugszik, de a fejlesztők inkább Operation Flashpoint közelire értékelik ezen harcrendszer lényegi elemeit – ám engedtessék meg, hogy a Tribes2 vagy a Battlezone halvány nyomaira utaló jeleket se tagadjuk meg.
Az ECTS-en az újságírók szavazatai alapján a BREED egyébként elvitte a Legjobb PC-s játék címet, de tudnivaló, hogy a CDV egy évvel előtte, az előzetesen általam is istenített (mea culpa...) Project Nomads-szal egyszer már bepalizta ugyanezen díjkategóriában a közönséget.

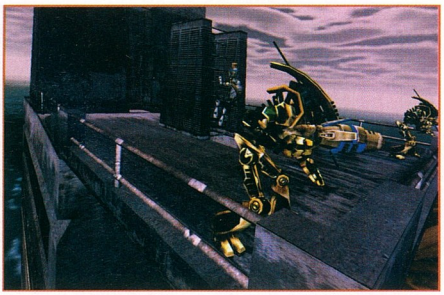
Az idegenirtás alatt egy script-bázisú, Mercury fantázianévre keresztelt – tavaly teljesen megreformált – motor fut, a régi képeken a fegyverek modelljei a kezdeti szánalmas 3DSMAX szárnypróbálgatásaim szintjét nyaldosták, ám az újabb in-game videókban már megcsillant pár egészen pofázmányos dolog, s a fegyvereknél is látszik, hogy nem eszik olyan forrón a kását, tényleg kihasználták a meghosszabbított fejlesztési periódust.

A pályák méretére jellemző, hogy 20 négyzetkilométernél többet ölel fel a legkisebb is, míg a legnagyobb 250-et!!! A Nap helyzetétől függő megvilágítás pazar, a víz hullámain eme fény egészen pompásan törik egy külön e célból alkalmazott funkció segedelmével. Van bump mapping az objektumok felületén, ezzel jelentősen feljavult a GRUNT-ok kinézete, aztán találhatunk még valós idejű árnyékokat, ígéretes motion-capture mozgáskultúrát, külső 3D és belső first-person perspektívát. A felszínen dúló vihar nagy halom időjárási elemmel – köd, eső, hó, szél, vihar – gazdálkodik, míg a környezet leginkább a Tribes2-re emlékeztet, ami nem rossz előjel, viszont vegetációban szegényes, de fogadjuk el, hogy ez az erőteljes idegen beütés megnyilvánulása. Ám a Terminátor „jövős villanásai" nagyon hiányoznak, elvégre billiók haltak meg, s akkor hová lettek a koponyák?! ;-)
A vízszint a történetben szereplő atmoszféra-buherálás miatt emelkedett színvonalat képvisel a játékban, de furamód úszás funkció nincs, egyedüli mentségük, hogy a járművek között van vízálló.
A szétlőhető fák a Serious Sam 2 óta csak egy elismerő biccentést érdemelnek, a vadászgépekről letarolható idegen technológia viszont komolyabb hátba veregetést, az úr tátongó sötétje és az otthon édes képe pedig egyszerűen káprázatos. Egészében azt hiszem, az orosz Burut egyetlen betűvel eltérő alkotása, a KREED talán mégis padlóra küldi a CDV palántáját, de a játékmenetben kegyetlenül érvényesül majd a BREED szabadsága. Az idegenek megrendszabályozása alá egyébként a Tomb Raider sorozatot szignáló Nathan McCree írja a talpalávalót, és ha a 24 küldetést audió-videó élményben tényleg gazdagon tálalják, valamint a hálózati kód stabil lesz, akkor a Breed felverekedheti magát az FPS-ek Walhallájába…

Irgalmatlanul megcéloztam azt a hóbuckát...



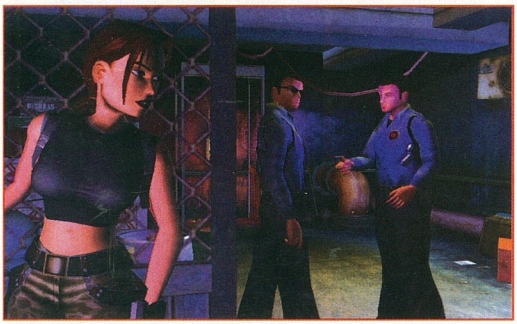
Tika



EIDOS INTERACTIVE
CORE DESIGN
WWW.TOMBRAIDER.COM
2003.II. NEGYEDÉV

TOMB RAIDER:
THE ANGEL OF DARKNESS

Egy hölgy, akit nem lehet elfelejteni, és nem lehet eltemetni. Még pár hónap, és a Sötétség Angyala kitör egyiptomi homoksírjából, beragyogja milliós rajongótáborának egét, és kezdetét veszi újabb, teremtői hite és reménye szerint dicső uralkodása...



Rég láthattunk már két ilyen formás, gyönyörű... öö.. biztonsági őrt?

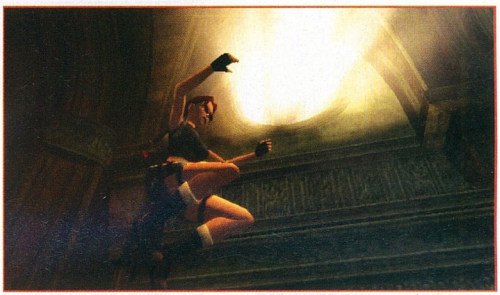
A régi mondás szerint: aki mer, az nyer. Adrian Smith és kreatív csapata hét éve felvállalta a kockázatot, hogy a kilencvenes évek közepét uraló, szuperférfiakkal megáldott-megvert piacot egy fiatal, csinos hölggyel támadja meg. Bevállalták, és nyertek, bár ekkora világ-őrületre valószínűleg ők sem számítottak. A hatalmas nyomás hatására a Core elkövette a szokásos botlást, azaz tolni kezdték az újabb részeket, ám már a harmadik felvonásnál érezték, hogy valami nem stimmel – még a rajongók egy része is kezdte mondogatni, hogy eléggé egysíkúak a játékok, a sztorin és a helyszíneken kívül sok újat nem hoznak. Ezért a negyedik részben az alkotók főhősüket a sivatag homokja alá temették, átmenetileg lezárva ezzel a játéktörténelem egyik legsikeresebb fejezetét.

Persze a dolog nem maradhatott ennyiben. Megszületett a mozi, és nyomában egy mementó játék Lara életéről – majd felröppent a hír, hogy Adrian csapata buzgó lapátolásba fogott, hogy újraéleszsze a legendát. A kezdeti szóbeszéd hamar testet öltött, és azóta újságunkban is rendszeresen beszámolunk a „Sötétség Angyalának" közelgő eljöveteléről. Sajnos a mostani számba tervezett leírásból bemutató lett, hiszen a Core elhalasztotta a január végére tervezett megjelenést – ők további finomításokról beszélnek, bennem meg ott munkálkodik a kisördög, hogy ezzel a lépéssel a játék megjelenése időben közelebb került a második TR-mozi bemutatójához...

Ahogy az eddigi információkból és a mellékelt interjúból is kiderül, a fejlesztők ezúttal valóban újat akarnak nyújtani. Hogy látványban, az természetes, hiszen nem véletlen, hogy a kilencvenes évek sikerei most születnek újjá (lásd: SimCity 4, C&C Generals, Unreal 2, Doom 3), a mai processzorteljesítmények és grafikuskártya generációk tág teret adnak az alkotók kreatív fantáziájának. Ám a megújítás nemcsak a vizuális élmények terén igaz. Először is, a Core igyekszik leszámolni a „női Indiana Jones" sztereotípiával, vagyis ebben a részben nincsenek piramisok és sírok, van helyettük Párizs és Prága (föld felett és föld alatt), ami kissé sötétebb, amolyan Post Mortem-es film noir hangulatot sejtet (utóbbiról bővebben előző számunkban). Ez nyilván több teret enged a kalandoknak, hiszen Lara ezúttal saját életét menti, miközben megpróbálja megtalálni rejtélyes ellenségét, mentorának, Von Croy-nak gyilkosát, aki a háttérből mozgatja a szálakat. A harmadik újítás is ehhez kapcsolódik. Adrian már több interjúban elmondta, hogy karakterük nőiességét eddig is szerették volna előtérbe hozni, azaz Miss Croft alapjában véve nem szereti az erőszakot, csak alkalmazza, ha rákényszerül. Az hogy Lara ezzel szemben akcióhősként lett elkönyvelve, az a műfaj átka, az, ami az FPS-ek népszerűségét is jelenti, nevezetesen, hogy a játékosok még akkor is lőnek mindenkire, aki mozog, ha egyébként más megoldás is lenne. (Érdekes, hogy pont ez volt a baja a Monolithnak is az első NOLF kapcsán.) Mindezek miatt a fejlesztők izgalmas megoldást találtak ki: materializálták Lara erőszakos felét egy borostásarcú macsó, Kurtis Trent képében, így amikor igazi, sűrű akciók következnek, kitombolhatjuk magunkat az adrenalin-függő szépfiú bőrébe bújva, míg a kalandok és rejtélyek copfos hősnőnkre várnak. Ennek szellemében például jóval többször nyúlkál majd hátizsákjába is, ugyanis immár tárgyak kombinálása is szerepel az étlapon, ami ugye jellegzetes kalandelem. Persze ez nem jelenti azt, hogy csak lopakodásból, rohangálásból és a szokásos kőkocka-tologatásból áll az élete, hiszen az átélt egyiptomi kalandnak köszönhetően keményebb és érettebb lett (erre utal a cím is,

AZ ALKIMISTA

Ő az a titokzatos figura, aki miatt Lara és Kurt útjai keresztezik egymást. Az Alkimista őt, 14. századi, Obscura gyűjtőnéven emlegetett festményt szeretne megkaparintani. Épp ezen festmények miatt hívja Párizsba Larát Von Croft, de ő már csak egykori mentora rituálisan kivégzett holttestét találja meg – és nem ő az egyetlen áldozat... (Ez kissé megint csak amolyan Post Mortemes érzés, persze ne feledjük, mindkettő érezhetően Roman Polanski zseniális mozijának, a Kilencedik kapunak sztoriját tükrözi alapjaiban.)



hiszen a fejlesztők az interjúkban a „dark" kifejezést alkalmazták, amit nehéz magyarra fordítani ebben az értelmében, lehet komor, titokzatos, baljóslatú, de mogorva, szomorú és gonosz is – egyik jobb, mint a másik…). Minderről ezt olvashatjuk Miss Croft életrajzának legfrissebb fejezetében (megtalálható a hivatalos weboldalon): „Bármi is történt ott, nyomot hagyott benne, és Lara megszakított minden kapcsolatot korábbi életéből. Sem beismerni, sem tagadni nem hajlandó azokat a szóbeszédeket, melyek szerint sok időt töltött ismeretlen észak-afrikai törzseknél - de bármi is történt Egyiptom után, a Croftok ősi surrey-i házába való visszatérése óta szinte teljesen visszavonultan él. A sötét emlékeket, melyek üldözik, mélyen magába zárja. Senki nem vállalja a kockázatot, hogy a közelébe kerüljön, és kifaggassa őt…" (Egyébként egy nemrég kiadott videóból az is kiderült, hogy épp azért választották a fent említett helyszíneket a fejlesztők, mert ezek mintegy visszatükrözik Lara megváltozott jellemét, lelkét, belső érzéseit és vívódásait – íme, egy újabb tipikus film noir elem!)

Kurtis mellett még jó pár karakter kerül Lara útjába (legtöbbjük valószínűleg nem fog örülni ennek). Egyelőre három személyről tudunk: Louis Bouchard, bártulajdonos és a párizsi alvilág királya, Daniel Rennes, előbbi cimborája, a pénz- és dokumentumhamisítás nagymestere, aki kissé paranoiás lévén valóságos csapdarendszerrel látta el titkos műhelyét (nyilván meg kell látogatnunk majd…), és Margot Carvier, Von Croft barátja és kollégája, aki a Louvre alatti régészeti ásatásokat vezeti. Mellettük még akad pár NPC, és Larának nyomozása során hol nőies finomsággal, hol erélyesebb fellépéssel kell kihúznia az információt az adott karakterből. Utóbbi (és minden) esetre felkészülve szokott kelléktára, pisztolytól a shotgun-ig most is elkíséri, és az igéretek szerint nem is feleslegesen (a kemény és „dark" mellett elhangzott még egy kulcsszó: kevésbé toleráns) - az igazi nyalánkságok azonban az egykori légiós, Kurtis arzenálját erősítik, mint a lézeres célzóberendezéssel ellátott pisztoly, vagy a fickó kedvenc fegyvere, a Glaive névre hallgató korongszerű készség, melynek öt éles pengéje van, és bumerángként is használható, ebbéli minőségében ráadásul több ellenséget is kezel. (RTS rajongóknak ismerős lehet, a Warcraft 3-ban az árnyelfek vadásznője (Huntress) rendelkezett hasonló szerszámmal, Moon Glaive néven…) Bónuszként holmi természetfeletti, okkult képességeket is megpendítettek vele kapcsolatban a fejlesztők, mely az egyik képünk alapján valószínűleg telekinetizmust jelent (távmozgatás, lásd például Stephen King: Carrie).

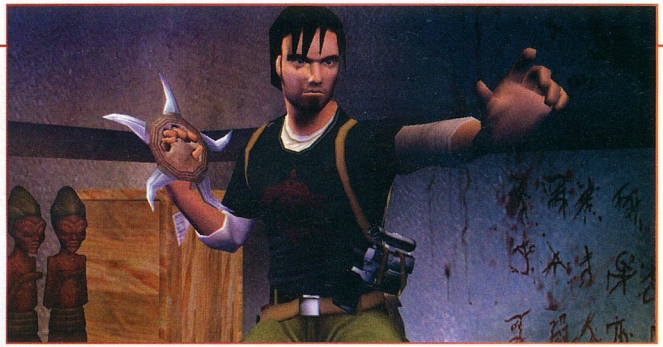
Kár, hogy nincs időm a frissen fejlesztett fényeffektekben gyönyörködni...

Az említett interakciók egyébként a játékmenetre is hatással lesznek (azaz nem mindegy, hogy szelíd szóval, vagy pisztolyaggyal húzzuk ki valakiből a szükséges infót), ami szintén nem hangzik rosszul, persze a puding próbája az evés, úgyhogy majd meglátjuk, hogy jön ez le a végleges anyagból. Az biztos, hogy a lassan szivárgó hírek alapján ezúttal sem leszünk híján ellenségben, ráadásul mivel mindenféle okkult dolgok kerülnek felszínre, 600 éves, elszabadult rettenetekről suttognak a fejlesztők (ez picit idézi a wolfie-t is), Prágában meg egyenesen Frankensteint idéző kreatúrák toppannak elénk egy villa vendégmarasztaló laborjából. Ez megint csak egy olyan elem, ami lehet felesleges plusz, de lehet a sztoriba illő, jópofa és főleg izgalmas dolog is, tehát újabb pudingösszetevő - csak már kerülne elénk, mert lassan megesszük a kiskanalat…

Ha már fentebb áttételesen szóba került Miss Croft honfitársa, Cate Archer, említtessék meg egy újabb NOLF2 párhuzam: Lara a kalandok közben fejlődik is, azaz a pályák egyfajta edzőtermekként is funkcionálnak, ahogy halad

KURTIS TRENT

Kurtis egy volt légiós, képzett harcos, bizonyos okkult képességek birtokában. Beavatást nyert a Lux Veritatis (Az Igazság Fénye) nevű ősi rendbe, ahol apja helyét foglalta el. A Rendet egy titokzatos alak, az Alkimista elpusztította, csak Kurtis maradt életben. Most bosszútól szomjazva apjának gyilkosa és a Rend megsemmisítője nyomába eredt… (Ha valakinek ismerős lenne pár mozzanat, ne csodálkozzék. Érezhető kapcsolat van a Tomb Raider mozival, hiszen ott is volt egy titkos társaság, az Illuminatis (A Fény Rendje), és nyilván ezzel kapcsolatban rögtön beugrik Mark West figurája is…)



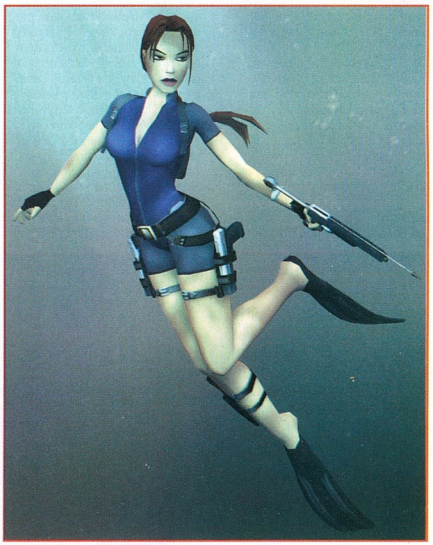
LARA CROFT

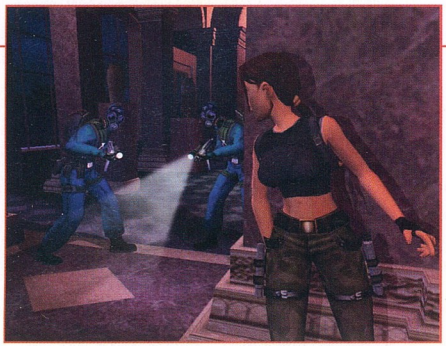
Hölgyek életkoráról nem illik beszélni, így elégedjünk meg annyival, hogy Lara Croft Valentin-napon, február 14-én látta meg a napvilágot az angliai Wimbledonban (Surrey grófság). Apja Lord Henshingly Croft, így Lara arisztokratikus nevelést kapott, 3-11 éves koráig magántanulóként, majd 11-16 éves koráig a Wimbledoni Leány Középiskolában nevelték. Szeretett volna kitörni ebből a körből - váratlan szabadság esett ölébe a skót hegyek között, a gordonstouni internátusban, ahol két évet töltött el. Werner Von Croy professzor archeológiai beszámolói mély hatást gyakoroltak rá, és szenvedélyes vágyat keltettek benne a kalandok és távoli helyek iránt. Imádta a sportokat, sziklamászással, kenuzással, lovaglással és íjászattal töltötte idejét. Tűzfegyverek iránt támadt szerelmét a vezetőség nem bátorította, de 18 évesen átkerült egy svájci leányinternátusba, ahol a Svájci Fegyveres Erők gyakorlópályáján mesterlövésszé képezte magát. Másik nagy szerelme a motorozás - minden, aminek két kereke van, és 650 köbci felett jár, de különösen két márka, a Triumph Speed Triple és a Harley V-Rod...

előre a sztori, úgy lesz ügyesebb, gyorsabb kedvencünk. Új képességei birtokában visszamehet majd előző helyszínekre is, hogy egy addig elérhetetlen helyre bejusson. A fejlesztők elmondták, hogy aki a lineáris játékmenet híve, annak nem kell efféle dolgokkal törődnie, lesz egy jól kitapasott ösvény, melyen végighajszolhatjuk karaktereinket, bár ekkor csak a játék hatvan százalékát látjuk majd. A korábbi hírekkel ellentétben azonban kissé eltér az „érés" megvalósítása, hiszen eddig arról volt szó, hogy sok rohangálástól gyorsabb lesz Lara, sok ugrálástól nagyobbra tud majd pattanni. A legfrissebb hírek szerint immáron a különféle fejlődésekre (az említett „szuperugráson" túl például erősebb felsőtest - ezen nyilván a karizmokat értik, mellben már elég erős a lány -, nagyobb intelligencia) a megoldott feladatok és a felfedezések is hatnak.

Hősnőnk mozgáskultúrája amúgy is elképesztően gazdagodott, a beígért és már sokszor felhozott 150-180 féle-fajta mozgás mostanra 580-ra hízott, ami elég jól hangzik, de ez nem megy a játszhatóság rovására, azaz karakterünk a szituációtól függően választja ki eszköztárából a megfelelő mozdulatsort (például kézenfekvő módon más lesz a mászás, ha egy létrán, vagy épp egy esőcsatornán kell felhágnia a leányzónak), az irányítás terén tehát nem kell megoldhatatlan kihívásokkal megküzdenünk. Minderről részletesen olvashattok a mellékelt interjúban, ahol az is kiderül, hogy ebbe a számba persze beletartoznak azok a másodlagos animációk is, amelyek az új grafikus motornak köszönhetően kívülről is megújult hősnőnket teszik még élőbbé. A fejlesztők ezt többször is kiemelték, hiszen nem az a lényeg, hogy a motor az eddigi 500 poligon helyett 5000-ből alkotja meg hősnőnk világhíres testét – az ördög (vagy esetünkben az angyal) a részletekben bújik meg. Elég egyetlen példát erre felhozni: nagy kihívást jelentett a fejlesztőknek a híres copf, melynek valós mozgását úgy hírlik sikerült remekül megoldani (puding, puding, hol vagy már...)

Mindezek bizonyára látványosabbá teszik magát a játékot is, és ahogy olvashatjátok, kapunk emellé támogatásul jó adag mozit is – filmrajongó lévén egyáltalán nem bánom, hogy mostanság a játékok erős celluloid-illatokat árasztanak magukból (lásd például a mostani számunkban bemutatott, és fentebb már emlegetett C&C Generalst). A cikkben már érintettem pár filmet, de a fejlesztők maguk is bevallottak jó adag hollywoodi ihletet, például bedobták a kitűnő David Fincher nevét is, aki olyan filmekkel lopta be magát az izgalmat kedvelők szívébe, mint az Alien3, Hetedik, Játsz/ma, Pánikszoba. De az említett videóban szóba került napjaink egyik legkiemelkedőbb európai filmkészítőjének, Luc Bessonnak neve is (feltételezem, hogy az Ötödik elem kapcsán), sőt még két híres festő is. Egyikük Hieronymus Bosch - aki ismeri eme a XV. századi, a szürrealizmus egyik ősének tekintett németalföldi festő egyszerre groteszk és démoni képeit, az nagyjából helyére tudja tenni a játék hangulatát... A másik, talán kevésbé ismert név a késő gótika német mestere, Matthias Grünewald, aki döbbenetes realizmus-





sal ábrázolta Krisztus keresztha-lálában a testi szenvedést, és híres volt felfokozott színeiről és képei ragyogó, különleges fényhatásáról. Mi több, a pár számunkkal korábban közölt interjúban Adrian Smith még a bukott angyalokat is megemlítette, akikről anno a Letaszítva (Fallen) című remek thrillerből nyerhettünk bővebb információt. Mindezek mellé társul a zene, amelyet a legendás Abbey Road stúdióban rögzítettek, igencsak neves szólisták közreműködésével, és az eddig látottak-hallottak alapján igencsak színvonalas, és ami a lényeg, a sztorihoz tökéletesen passzoló muzsikát hallhatunk majd. Szóval, izgalmas a pite (bocsánat, a puding), és alig várom már, hogy mindezeket hogyan sikerült összehoznia a Core csapatának – a beígért 20-30 órányi játék átlagosnak mondható manapság, persze nem mindegy, hogyan van ez az idő kitöltve... Nyilván a team az előző sorozat hibáiból is tanult, amikor a játékot eleve több részesre tervezte, ami jó húzás üzleti szempontból, de remélem nekünk, játékosoknak is megéri majd, azaz sikerül egy olyan izgalmas sztorit kreálni, mely fenntartja az érdeklődésünket az elkövetkezendő években.

Az interjúból az is kiderült, hogy a Core nemcsak a veterán Tomb Raider rajongókat célozza meg az új résszel, hanem azokat is, akik például a mozifilmek hatására vásárolják majd meg azt. Ez nyilván nem egyszerű feladat, ráadásul az AoD a csapat életében is történelmi, hiszen PS2-n először jelenik meg Lara, és a konzolos verzió elmondásuk szerint nagy kihívások elé állította őket – a mi változatunk 5 (!) fős csapatához képest azon 45 ember reszelt és hegesztett. Őszintén remélem, hogy mindez nem fog meglátszani a végterméken, szeretném egyszer már egy ilyen multiplatformos játék láttán elfelejteni, hogy nemcsak PC-s verzió készült belőle. (Eddig nem jött össze, és valahogy kikerülték

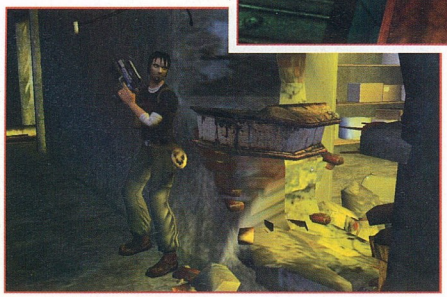
a fiúk az erre vonatkozó első kérdésemet, de lehet, hogy csak nem értették...☺)

Az biztos, hogy a Core ezúttal valóban új játékot készít. A negyedik rész, ha hősnőnket nem is, de a sorozatot azért eltemette, az átmenetinek számító ötödik után az új éra már egy modern, az eddigiek alapján igencsak izgalmasnak és eredetinek látszó szériát hoz. Mivel a csapat a legutóbbi Project Eden-nel nekem már bebizonyította, hogy nincsenek híján ötletekkel és kreativitással, és azért a korábbi TR játékok minden morgásunk ellenére is kitörölhetetlenül beleivódtak memó-

riacelláinkba, bízom bennük, és egyre türelmetlenebbül várom a Sötétség Angyalát.

„Minden szenvedésőket Ő is szenvedte, és orczájának angyala megszabadítá őket, szerelmében és kegyelmében váltotta Ő meg őket, fölvette és hordozá őket a régi idők minden napjaiban."
(Ézsaiás próféta könyve, 63. 9)

}{redenc



LARA SZÜLETÉSE

Adrian Smith és csapata 1995-ben ült össze, hogy elkészítsen egy új játékot, mely eltér a divatos FPS-ektől, kevésbé lövöldözős, inkább kalandelemekkel megtűzdelt. Elképzeltek egy sportos, kiemelkedően ügyes, ugyanakkor tartózkodó hőst – és amint ezt leírták, rájöttek, hogy ez csak női karakter lehet. A döntést így indokolták: „adj egy férfi kezébe egy fegyvert, és szuperhős lesz belőle. Az emberek nem kötődnek igazán hozzá – kizavarják a legmagasabb szikla peremére is, és nem félnek, hogy leesik. Mi azt akartuk, hogy a játékosok törődjenek a főhőssel, féltsék, érdekelje őket a sorsa. Ezt Larában megtaláltuk."
Eredetileg Lara Cruz volt a neve, de mivel látták, hogy az USA piaca lehet a legnagyobb felvásárló, úgy döntöttek, hogy legyen a hölgy brit, hiszen az amerikaiak kissé egzotikus, furcsa figurának tartják az angolokat. Így meghagyták a rövid, nem túl angolos, ezért az amerikaiak számára fogyasztható keresztnevet, de a családi neve igazi, arisztokratikus brit lett. Lara figuráját egyébként Toby Gard vetette papírra, és nem is változott lényegében ez a külalak azóta sem.

INFOGRAMES
LEGEND ENTERTAINMENT
WWW.UNREAL2.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

UNREAL II:
THE AWAKENING

Az idegenekkel együtt az Unreal II is visszatér oda, ahonnan indult: az FPS játékok csúcsára!

Ugye elsőre te is a szép zöld szemeimet vetted észre?

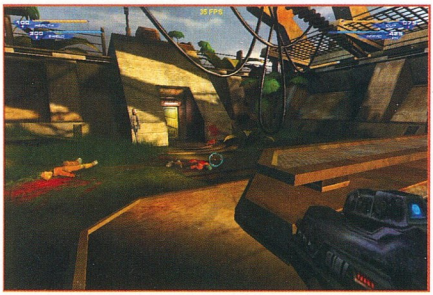
Ismét csak eljött egy olyan pillanat, amikor az Unreal sorozat egy újabb tagjával kerülhetünk közelebbi viszonyba. Jelen esetben ez nem más, mint a Legend Entertainment által fejlesztett Unreal 2: The Awakening. Ha kicsit visszagondolunk a legelső rész megjelenésére még 1998-ban, nem csodálkozhatunk azon, hogy ettől a programtól mindenki nagyon sokat várt, és vár el a mai napon is. Szerintem, senki nem fog csalódni. Ahogy az már lenni szokott, a cikkleadás előtti napokban érkezett meg a tesztpéldány, ennek örömére ezeket a sorokat éppen reggel öt órakor pötyögöm, hogy a holnapi nyomdai leadásra elkészüljön. Ez együtt jár azzal a sajnálatos ténnyel is, hogy nem a végigjátszás tapasztalatával írom ezt a bemutatót. Azonban az eddigi benyomásaim is nagyon sok mindenről meggyőztek. Lássunk neki.

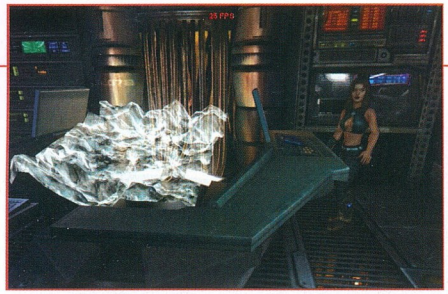
A játék két CD-n terpeszkedik el, amelyeknek teljes terjedelmét kitölti. Mivel manapság már egész pofás tömörítőket találunk a piacon, valamint egész jól tömöríthető tartalom jellemzi a játékot, ezért az UT2K3-hoz hasonlóan 2 giga körüli installációval állunk szemben. Választás nincs, csak a teljes felpakolás. A file-ok tekintetében a koncepció szerencsére maradt a régi, így minden buherálló arc meg fogja találni, amit keres. Az .ini file-ok nyelve is teljesen analóg az eddig megszokottakkal, a users.ini-ben spéci billentyűkombinációkat, míg az unreal2.ini-ben (D3DDrv.D3DRenderDevice alrész) a technikai paramétereket írhatjuk át. Persze erre csak az vállalkozzon, aki tudja, hogy mit csinál! Magából a játékból is lesz éppen elég lehetőségünk finomítani a grafikán. Ami egy kicsit bántott, hogy a zenéket tartalmazó könyvtár nem kizárólag a Winampunk által is ismert .ogg formátummal rendelkezik, hanem számos, operációs rendszer alól nem lejátszható zenével is meg vagyunk áldva.

Ahogy azt már sokszor hallottuk, az Unreal 2 kizárólag egyjátékos móddal rendelkezik. Ennek megfelelően magas elvárásokkal indulhatunk a játék történetét tekintve. Ez egy kicsit sablonosan kezdődik, ugyanis szerény személyünk egy veterán katonát játszik (John Dalton). Elsősorban viselkedése miatt lett eltávolítva az elitebb osztagoktól, és most az ismert világ külső övezeteiben tevékenykedik, mint a körzethez tartozó katonai erők marsallja. Érdekes módon magas katonai rangunk ellenére személyesen indulunk neki a feladatok végrehajtásának. Na persze karakterünk jelleméből látni fogjátok, hogy ez nem véletlen. Ehhez az Atlantis nevű űrhajót használhatjuk, és rögtön három társunk is velünk dolgozik a feladaton. Első tisztünk Aida, akit nem fogunk könnyen elfelejteni, mivel űrhajónk kellemes belső környezetét kihasználva pöpec kis bőrtopban rohangál, és még jól is feszül rajta a megfelelő helyeken. Hajónk mérnökünk Isaak (Newton :-) aki bevetési ürsiklónkat készíti fel minden egyes alkalommal, valamint az idegen technológiákból is átvesz jó pár mókás dolgot, hogy még jobbak legyünk. A legfurcsább lény mégiscsak a pilótánk, aki annyira idegen, hogy kénytelen szkafanderben rohangálni még az űrhajóban is. Érdekes fazon.

Unalmas életünket azonban félbeszakítja, hogy az egyik bolygón lévő erőmű nem ad életjelt magról már hosszabb ideje, így minket küldenek ki, hogy elrendezzük a dolgokat. Persze innentől kezdve megváltozik életünk, hiszen megkezdődik érdekesebbnél érdekesebb küldetéseink sorozata, melyben kiderül, hogy mit is keresnek az idegenek, valamint miféle antik tárgyakat sikerült elősásniuk szerencsétlen embertársainknak.

A küldetések kifejezést nyugodtan vehetjük a leglazább jelentésben, ugyanis nem fog a cselekmény egy pillanatra sem megszakadni, nem kapunk értékelést, százalékos értékeket. Egyszerűen csak visszatérünk hajónkra, ahol kedvünk szerint barangolhatunk a fedélzeten, beszélgethetünk társainkkal. Sőt, még interaktív kommunikációra is lehetőség van. Ha pedig már meguntuk a lengén öltözött munkatársnőnk bámulását a holo-gram-szobában, akkor el is indulhatunk a következő bevetésünkre. Az eligazítást általában az imént említett hölgyemény, Aida adja, méghozzá egy fantörpikusan megalkotott háromdimenziós holo-gram-térképen.
A cselekmény menete ezután a landolás, majd a kijelölt feladatok elvégzése. Ehhez nagy segítséget nyújt felszerelésünk, mely mindig adott, illetve idővel egyre





gyarapszik. Persze így a végén már fél tonna fegyvert viszünk magunkkal, de nekem ez mégis jobban tetszik, mint a küldetés előtti félórás fegyverkiválasztásos móka. Fegyverek tekintetében a szokásosnak mondható „soha ki nem fogyó" pisztoly és a szériafelszerelésként is számon tartható automata kézifegyver alapnak számít. Ehhez kapunk a későbbiekben egy gránátvetőt, sörétes puskát, valamint az idegen létforma fegyvereit is, így végül már jelentős arzenállal fogunk rendelkezni. Lesz itt rakétavető, mesterlövészpuska, gépágyú is, csupa kedves holmi.

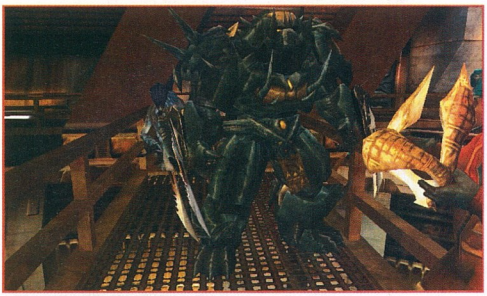
Természetesen a már megszokott típusokon is csiszoltak még egy kicsit, sajátos designnal látták el őket, valamint azt is elmondhatom, hogy nagyon ütős animációt is hozzáhegesztettek mindegyikhez. A szögletes formák pontosan a bemutatottaknak megfelelő erőteljes fegyverkezelést kívánnak, szinte látszik rajtuk, hogy bizony erősen oda kell csapni töltéskor, hogy jól működjön. Bármivel lövünk, a fegyver remeg, mozog, ugrál a kezünkben, jól mutatván azt az erőt, amit a kezünkben tartott gyilkoló alkalmatosság kiprésel magából. Ami ismét csak egy jó húzás volt, hogy telepíthető automata fegyvereket is beleszerkesztettek a játékba, amik energiamezőkkel kombinálva nagyon hatékony védelmet biztosítanak védekező feladataink során. Persze felszerelésünk nem csak fegyverekből áll, rögtön külön említést érdemel a rajtunk lévő páncél, amiben még masszívabbnak tűnik amúgy is katonásra kigyúrt testünk. Persze szükségünk is lesz erre a pajzsra, hiszen méretben egész nagyra nőt lényekkel is fogunk találkozni.

Apropó lények. Ezekből közel húsz fajta található meg a játékban. Találkozhatunk az első részből ismert Skaarj-okkal is, kezdetben éppen velük lesz a legtöbb gondunk, mert nagyon gyorsak, és még a golyókat is kivédik, a sugarak elől pedig gyorsan elugranak. Ha közel jönnek, akkor a páncél sem ér semmit, mivel közvetlenül az életerőnket fogyasztják. Általánosságban főleg az jellemző ellenfeleinkre, hogy intelligenciájuk nem valami magas. Mivel egy egyjátékos módról van szó meglehetősen kötött játékmenettel, ez nem is nagyon baj, hiszen inkább scriptelik ezeket a mozgásokat, mint hogy külön egy erős AI-t fejlesztenének. Ennek ellenére kétszer nem mennek ugyanarra, vagy támadnak azonos irányból. Ez az előbb említett két módszernek egyfajta keverékét jelenti, és izgalmassá teszi az újrajátszásokat vagy a visszatöltéseket is. Mozgásuk teljesen egyedi és sokoldalú, minden lény ellen külön taktikát kell alkalmaznunk, ami persze egyszeriben csődöt mond, ha éppen többfajta jön egyszerre. De hát kihívás is kell. De nem csak ellenséges fajokkal találkozhatunk, hiszen néha a többi katona is ott fog velünk loholni az ellenség keresztüzében, valamint az adott helynek megfelelő fauna tagjai is ott böklásznak a környéken, ezzel is színesítve a környezetet.

Na igen, a környezet. Ez az a rész, ami szorosan összefonódik a grafikával. Csak felsőfokon lehet beszélni a pályák kialakításáról, a hétköznapi dolgok részleteségéről, vagy az eddig soha nem látott merész formák megalkotásáról. Ha pedig már a grafikáról beszélünk, akkor azt ebben az esetben az átélt élménytől elkábulva tehetjük meg. Már az UT 2K3 kiadásakor is közölték, hogy az Unreal 2 még egy lapáttal rá fog tenni a vizuális dolgokra, amit akkor kicsit nehezen tudtam elképzelni, de most már láthatom is a képernyőn. Azt hiszem, az eddig általam látott FPS játékok közül az Unreal 2 viszi el a pálmát, pedig már láttam jó párat. Hogy mi lesz a Doom 3 megjelenése után, nem tudom, de jelenleg ez a program a király ebben a tekintetben. Arról már nem is beszélve, hogy még a Doom 3 sem fog olyan részletes, nagy nyílt terepeket bemutatni, mint amit az U2 tud. Egyszerűen hihetetlen képeket dob elénk a program. Természetesen a jelenleg 8.1-es videokártyákon megtalálható összes D3D feature-t felvonultatja, melynek hatására olyan füst, víz és fény-visszaverődési effektusokat látunk, amik eddig nem léteztek FPS játékban. Csodálatos. Azonban ennek a csodának megvan a maga ára is. Ez pedig nem más, mint az a brutál gépigény, amivel szembe kell néznünk. Anno az Unreal izzasztotta le a gépünkről még a festéket is, most pedig ugyanezt teszi a második rész. Szerencsére gondoltak a csirkébb gépek tulajdonosaira, azaz ránk , és az UT-

LEGEND ENTERTAINMENT

A Legend Entertainment főhadiszállása alig 40 kilométerre fekszik Washingtontól. A cég alapítása sem tegnap történt, hiszen ez a kis csapat már 1989-ben megalakult. Egészen 1998-ig teljesen független fejlesztőként működtek a piacon, majd a már megboldogult GT Interactive vásárolta meg a csapatot. Aztán a jogok az Infogrameshez kerültek, mivel '99-ben bekebelezték többek között a GTI-t is. Fejlesztéseik közül kettőt emelnék ki. Az első a Return to Na Pali, ami az Unreal alapjátékhoz kiadott kiegészítő lemez volt. Amint láthatjuk, már a kezdetektől fogva benne voltak az Unreal-csoda megteremtésében. Közben egy kis kitérő következett a Wheel of Time gammával, amit Robert Jordan könyveire alapulva készítettek el és nyertek vele egy halom díjat. Az elmúlt három évben nagyon sokat nem pihent az Unreal 2-t fejlesztő 19 fős csapat. Most, hogy elkészültek, kérdezték tőlük, hogy mi tetszik nekik az U2-ben a legjobban. Erre Mark Poesch (technikai vezető) csak ennyit mondott: *„A környezet csodálatos és változatos, a fegyverek effektusai brutálisak, a karakterek szinte élnek, a játékmenet minden küldetésben érdekes és egyedi, az átvezetők és a programozás nagyszerű, és nagyszabású történet kapcsolja egybe mindezt...".* Szerény vélemény , azonban a helyzet az, hogy minden tekintetben igaza van.



Tessék csak, tessék: teljes pedikür és manikür szolgáltatással várom

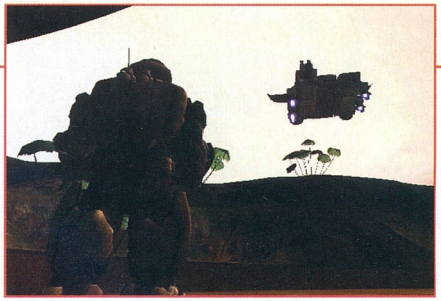
UNREAL 2 DEMO?!?

Az idei év elején egyre-másra érkeztek a friss videók a programmal kapcsolatban. Természetesen a játékosok leginkább a demot várták, amit jó szokás szerint a megjelenés előtt illik kiadni. Főleg ilyen esetben, amikor a programnak nem éppen szerény a hardware követelménye, és jobb kipróbálni otthon a demot, mielőtt megvesszük a boltban a véglegeset. Így aztán arculcsapásként ért mindenkit, hogy demo nem lesz. Mivel a készítők a „játékot szeretnék tökéletesíteni és határidőre befejezni". Mielőtt a tömegek meglincselték volna a Legend tagjait , január 29-én Glen Dalhgren (U2 project vezető) gyorsan közölte, hogy tisztában vannak egy demo előnyeivel, és máris megkezdődtek a tárgyalások az Epic-kel és az Infogrames-szel ezügyben. Ugyanezt erősítették meg egy január 31-i interjúban is hozzátéve, hogy rövidesen újabb nyilatkozatot tesznek ez ügyben. Szóval nem reménytelen a helyzet és lehet, hogy következő számunkban már egy méretes próbajátékkal várunk itt Titeket. Addig is lehet élvezni a szintén a napokban megjelent 200 megás bevezető videót (U2 engine-nel), ami talán még a DVD-n is megtalálható, ha a szerkesztőbácsik is úgy akarják.

nél megtapasztalt részletességű változtatási lehetőséget építettek be. Hihetetlenül részletesen lőhetjük be az árnyékolást, ami nem csoda, hiszen eszméletlen erőforrás-igényes ez az opció.

A tesztgép konfigja: P4 1.6@1.92 GHz, 512 DDR, Geforce4 Ti4200 64MB felhúzva 280/570-re, Win XP Pro SP1, detonator 41.09, DX9, 1024x768, 32 bit. Max textúrázásnál, közepes skin beállításokkal és MINIMÁLIS árnyék beállításánál 40 fps körül muzsikált a dolog. A frame rate előhívásához pötyögjük be a konzolba (~ gomb): stat fps. Aztán máris lehet szörnyülködni. Azonban ellenfél vagy saját ember feltűnése, mozgása során simán leesett 30 körülire a képfrissítés. Mindez odakint a szabadban, ofkoz, bent nem volt ennyire vészes. Azonban néha leugrott 15 körülire is az fps, ami elsősorban a nagyon speciális és ezzel együtt nagyon számolásigényes effektusoknak volt köszönhető (pl. a nagyon durva füst). Valami ilyesmire számítsunk. Azt hiszem, 2.5-3 GHz mellett ajánlatos egy Radeon 9700 pro (vagy GeForce FX) is, hogy recenséstelenül(!!) futkározzunk a legnagyobb baj közepette a legszebb beállítások mellett is. Ha pedig túl gyorsan menne a játék, akkor gondoljunk arra, hogy még csak be sem kapcsoltuk az anizotrop szűrést vagy a többszörös mintavételezésű teljes képernyős élsimítást (FSAA).

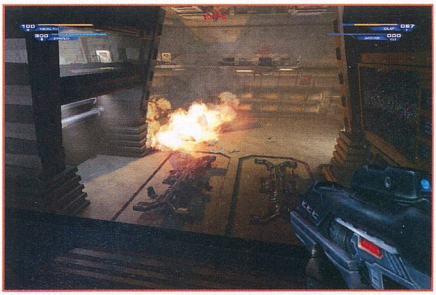
Hibák tekintetében van a legnehezebb dolgom e sorok írásakor, ugyanis eddig még nem találkoztam olyan hibával, ami jelentős visszatetszést váltott volna ki belőlem. Természetesen néhány apróság akadt. Ilyen az az érdekes dolog, hogy egy új bevetésre mizért 75 tölténnyel érkezünk meg, amikor simán elvihetnénk akár 500-at is. A szörnyek néha a semmiből tűnnek elő, ha éppen hátat fordítunk az adott területnek. Valamint néha be tudunk nézni az objektumok „belsejébe", de ez nagyon ritkán fordul elő. Ami kicsit bántott a fent leírt nagyon sok dolog után, hogy az EAX bekapcsolásakor az első ajtónál fagyizott a program (persze utána bocsánatot kért, és el lehetett küldeni a hiba okát a készítőknek). Mindezen hibák ellenére egy nagyon jól tesztelt és átgondolt játékról van szó.



Összességében milyen lett az Unreal 2? Nagyon hangulatos, nagyon szép és jól megalkotott akciójáték, ami azonban nem csak a monszták irtására koncentrál. Számos egyedi játékelem színesíti az alap „agyatlan" gyilkolós sémát. Ez a játékélmény azonban nem lenne teljes anélkül a nagyon profin eltalált hanghatás nélkül, ami akkor ér minket, ha körbepakoljuk magunkat pár hangfallal, vagy egyszerűen csak felrakjuk a fülhallgatót. Lehetőség van Dolby Surround kapcsolására is, vagy az EAX élvezetére, azonban ha nem akarjuk nagyon leterhelni a processzort, akkor ebben a tekintetben is valami izmosabb hangkeltő kütyüre lesz szükségünk. A zene ugyan teljesen ellentéte a UT2k3-ban hallottaknak, de az itteni, a horror műfaj elemeit is felvonultató játékmenethez tökéletesen passzol. Soha sincs csend, mindig csipog, nyikorog, ordít vagy éppen hörög valami/valaki. Ez egyrészt jót tesz az alacsony vérnyomásúaknak, másrészt mindig emlékeztet arra, hogy éppen egyedül kóricálunk egy idegenektől hemzsegő környéken.

Úgy gondolom, hogy a Legend örökre beírta magát a játéktörténelembe ezzel a játékkal. Most nem fogom részletezni, hogy kinek ajánlom ezt a programot, hiszen számomra egyértelmű, hogy mindenki végig fogja tolni. Én most éppen ezt fogom tenni, mert már nagyon kíváncsi vagyok, hogy mi fog történni a 12. küldetés végén. HF

Ch00ler



MINIMUM CONFIG: PIII 733 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2 MX 32MB
JAVASLAT: PIII 1.2 GHz, 384 MB RAM, GeForce 3 Ti200 vagy ATiRadeon 8500

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Half-Life	C&C: Renegade
Trainer, Video	Nincs	99%	PC.GAMES - 2002/04 - 91%

- \+ Hihetetlen grafika
- \+ Ütős unreal-hangulat
- \+ Tökéletes hangok
- \+ Pályatervezés
- − Kisebb bugok (kevés)

98%

LEMON INTERACTIVE
DETALION
WWW.LEMON-INTERACTIVE.COM/NINA.HTML
6.995 FT

NINA: AGENT CHRONICLES

Ugyan a NINA teljesen magyar nyelven érkezett hozzánk, ám ennek mégsem tudtunk felhőtlenül örülni...

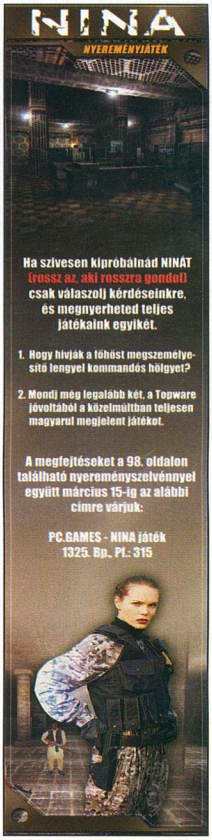
Ken Silverman 1997-ben debütáló játéka, a Blood több szempontból is érdekes lehet számunkra. Ekkor történt meg az ugyanis, hogy First Person Shooter játékhoz írt motor páratlan népszerűsége téve szert mint egy vírus kezdett el terjedni (ami persze itt most jó értelemben véve értendő), és napjainkra több tucat játék lelkét adják a Build engine-ből továbbfejlesztett variánsok: a LithTech technológia. A Duke Nukem, a Rise of the Triad és sok más, hasonló stílusú játék kitalálója talán maga sem sejtette, hogy évek múltán a LithTech névre keresztelt enginecsalád egy jól menő vállalkozásnak ad majd otthont az Államokban. Ma már, akinek kész játékvázra van szüksége, csak fellapoza a telefonkönyvet, bepötyögi Monolithék telefonszámát, és a megfelelő összeg leperkálása után máris viheti a forráskódokat, napi szintű szupportációt, és minden kisegítő lehetőséget, mellyel csak is kizárólag rajta múlik, milyen játékot fejleszt...

Azért is írtam engine-családot, mert mára többfelé specializálódott a régen egy magból táplálkozó megjelenítő forrás – jelen esetünkben a lengyel illetőségű Lemon Software nyúlt annyira a pénztárcája mélyére, hogy beszerezze az Alien Vs. Predator 2 alatt sündörgő LithTech Talon motort, és Nina néven egy nem hétköznapi sútert készítsen. Mint az alábbiakból kiderül majd: ez sikerült is – más kérdés, hogy nem egészen azon a módon, ahogy ezt a játék készítői kitervelték... Pedig az indulás bizalomgerjesztőnek tűnt: olcsó kategóriás játék, ráadásul magyar dobozban, magyar kézikönyvvel, sőt: teljesen magyar nyelvű szinkronnal alátámasztva – ez már rossz nem lehet, gondoltam én balga...

A főhős Nina, egy speciálisan kiképzett ügynök egy speciális feladatokat ellátó ügynökségnél, akiket akkor hívnak, ha már megoldhatatlannak tűnik egy probléma. A jelenlegi konfliktushelyzet a távol-keleten alakul ki, ahol egy titkott biológiai fegyverkísérletről szerez tudomást főnökségünk, és mentális képességeink miatt minket küldenek a helyszínre... Az előzetes terveket olvasva kétélű fegyvernek tartottam a vezető fejlesztő nyilatkozatát, melyben arra próbált kitérni minél jobban, hogy a ma elagyatlanodó, és egyre inkább csak az akcióra kiélezett FPS programok mennyire túlsúlyba kerültek, és szinte már nincs is szabad ujjunk a billentyűzet felett, ha játszani szeretnénk egy ilyennel. Éppen ezért azt a Nina beállítások menüjében megtapasztalhatjuk, hogy nem lesz túlbonyolítva a kezelés: lesz egy mozgáskoordinációs gombcsapat (előre, hátra, jobbra, balra), valamint a tüzeléshez és a tárgyhasználathoz alkalmazható parancsok. Ezzel nagyjából mindent el is mondtam a kezelésről, amit tudni kell – marad még a standard körbenézés az egérrel, de aztán tényleg kifújt. Hogy ne kelljen a fegyverekkel se problémáznunk, kétfélét kapunk a játékban összesen: egy rövid hatótávolságú, de ellenben halk pisztolyt, és egy nagy bivalyölő gépfegyvert. Ezekkel kell végigszaladnunk a több missziót bomló pályákon, zárt és nyílt terepeken egyaránt, valamint lifteznünk, kinyitnunk pár ajtót, felszedni pár tárgyat. És ez egyáltalán nem olyan élvezetteli, mint ahogyan az előzetes tervek alapján erre számított volna a Detalion fejlesztőgárdája.

Mert az a kétélű fegyver tényleg vissza felé sült el: grafikailag egyáltalán nem áll a topon a játék – hiába brummog alatta egy LithTech engine –, és a kezelés, valamint feladatmegoldás procedúrájáról egyszerűen jobb is nem szólni. Az, hogy teljesen magyar, egy nagyon nagy pont a játéknak, de sajnos maga az alapproduktum van úgy elszúrva, hogy a mai piacon egy Unreal vagy NOLF2 mellett nem igazán értem, hogy miként tudna labdába rúgni egy ilyen kezdeményezés?! Ötlettelen, átláthatatlan, túlságosan zsúfolt, néha meg túl szellős terepberendezés, rajzoltnak ható ellenfelek – igazi 3D-s mozgás nélkül, és borzasztó igénytelenség ahhoz, hogy A kategóriába sorolhassuk a programot. B kategóriásnak viszont nem rossz – ezért az árért mondjuk talán kicsit sok, de szódával elmegy. Úgyhogy csak és kizárólag így tessék hozzáállni a családok elkerülése végett!

Bagó Péter



MINIMUM CONFIG: PII 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os grafikus kártya, 12x CD-ROM
JAVASLAT: Nagy felbontáshoz dupla ekkora vas.

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Hitman 2: Silent Assassin	No One Lives Forever 2
Nincs	Nincs	PC.GAMES - 2002/11 - 91%	PC.GAMES - 2002/12 - 98%

- \+ Magyar szinkron
- \+ A LithTech engine szégyenfoltja
- \- Alig érzékelhető AI
- \- Bohócoknak való feladatok
- \- Kevés interakció

36%

ELECTRONIC ARTS
DIGITAL ILLUSIONS
WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/BATTLEFIELD1942
6.990 FT

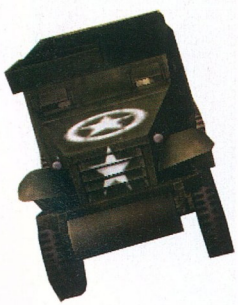
BATTLEFIELD 1942:

THE ROAD TO ROME

A második világháború egy eleddig méltatlanul mellőzött helyszíne, az olaszországi háború hiteles krónikája.

„Anyám, ha szeretsz egy kicsit, vegyél egy harckocsit..."

Lassan már megszámlálni sem tudom a második világháborúval foglalkozó játékokat. Pedig számlálni csakis az akció gammákat szoktam mostanában, és kénytelen-kelletlen elnézek a számos stratégiai megvalósítás fölött. Így sincs kevés munkám, hiszen mire abbahagyom az egyiket, máris itt van a nyakamon a másik. Vagy éppen egyik előzőnek a kiegészítője. Remélem, ez így is marad, és nemsokára már az Enemy Territory-ról is be fogok tudni számolni. Na de ne rohanjunk annyira előre, hiszen a szerkesztőségbe ezúttal nem más, mint az elmúlt őszi nagy sikerjátéknak, a Battlefield 1942-nek a kiegészítője dörömbölt be egyik téli nap. Ezen nagyon ne csodálkozzunk, hiszen már akkor a szánkba rágták, hogy siessünk az alapjátékkal, mert nemsokára beosztják az arcunkba a kiegészítőt is. Most itt van. Ennek örömére be is izzítottam az aktuális vasat, hogy egy kis tájékoztatót adjak mindannyiunk kedvencéről. Akkor még nem is sejtettem, hogy inkább processzort kellett volna vennem.



1943-at írtak akkoriban (világos, nem? BF'42 ☺). A szövetséges csapatok éppen hogy csak végeztek a németek és persze olaszok leagyalásával Észak-Afrikában, máris új területek felé tekintgettek. Ez pedig nem volt más, mint az onnan pár száz kilométer távolságban fekvő Olaszország, ahol a csúnya olasz bácsik várták az éppen arra vetődő arcokat pár kedvesebb sorozattal. Természetesen a német hadvezetés sem volt idióta, és számítottak a támadásra. Ám az amcsi/angol kombó is kihasználta, hogy lehet ravasz is, és nem Dél-Olaszországban szállt partra, ahol várták őket, hanem Szicíliában. Itt nem ütköztek nagyobb akadályba, és a pár százezres, rosszul felszerelt olasz hadsereg legyőzése után a félsziget felé fordultak. Itt számos baklövést rögtön elkövettek, amit itt nem részleteznék, melynek eredményeképpen a „náci tengelyből" kiugró olaszok helyére a jól felszerelt német egységek érkeztek meg, és sáncolták be magukat a hegyek közé. Ennek eredményeképpen, no meg a számos csapatvisszavonás miatt (tudniillik '44 elején már valóban készültek a normandiai partraszállásra) több mint hat hónapra megmerevedett a frontvonal, és bizony keményen megszenvedtek a szövetségesek, míg átjutottak a Gustav-vonalon. Elérték, majd felszabadították Rómát. Ennek időpontja majdnem pontosan a partraszállás napjára esett. Eme kis történet nem véletlenül szól a 2. vh-nak erről a nem reklámozott szakaszáról, hiszen a játékban ezt az időszakot kísérhetjük figyelemmel, kezdve a szicíliai partraszállástól, végezve a Róma melletti, Anzio nevű tengerparti városka elfoglalásáig. Ennyi bevezető után már mindenki kíváncsi lehet, hogy hogyan is valósították meg a srácok ez a majdnem egy éves időszakot.

A kiegészítőben hat darab pálya foglal helyet. Ahogy azt megszokhattuk, ezek a pályák egyszerre töltenek be egyjátékos és többjátékos szerepet. Ennek okán nagyon nem voltam elkeseredve, hogy többjátékos módban nem tudtam kipróbálni a cuccot, hiszen „csak" az ellenfelek lettek volna (általában ☺) okosabbak, mint a számítógép irányította manusok. A hat pálya történelmi időrendben a következő:

Husky, melynek neve a Husky-hadműveletre utal, ami a szicíliai partraszállást jelenti. A program jól követi a történelmet, és ejtőernyőzhetünk egy jót rögtön az elején, hogy aztán a hídon átkelve elfoglalhassuk a mögötte rejtőző kisvárost.

Salerno, amely egy kisváros neve Nápoly mellett. Itt szálltak partra az amcsik augusztus végén. Egy meglehetősen szimmetrikus pálya, ami távolról sem a városi harcról híres, inkább a dombok közötti manőverezést és a magaslatok bevételét fogjuk kitanulni.

Baytown, ez a hadművelet az amerikai partraszállással párhuzamosan folyt, és tulajdonképpen az angol seregek első szárazföldi hadműveletét jelenti. Nem egy egyszerű pálya, mivel hegynek felfelé kell megtennünk jó pár kilométert a siker érdekében.

Santa Croce, ami szintén egy kisváros, ennek történelmi jelentősége nem sok, ennek megfelelően nem nagyon törekedtek a korhűség megvalósítására.
Monte Cassino az a hely, amit nem lehet kihagyni, ha az olaszországi hadműveletekről készítünk játékot. A különleges helyszínen folyó hathónapnyi csata már jó előre sejteti, hogy a szövetségeseknek nem lesz könnyű dolguk.
Anzio városka Rómától 40 km-re fekszik, ahol egy újabb frontot nyitottak meg az előrenyomuló szövetségesek. Nekünk pedig egy városi harcot jelent ismét.

Ezek lennének az előttünk álló feladatok. Meg kell jegyeznem, hogy a hat pályából négyet tartottam korrektnek, a Santa Croce és a Salerno pályák nagyon szimmetrikusak, és ez valahogy elveszi azt a hangulatot, amit a BF42 mindig is produkált, akármelyik korábbi hivatalos pályát tekintjük. Itt természetesen nem csak a pálya szimmetrikus, de még a felszereltség is ugyanaz, ami az egyjátékos rész szempontjából ismét csak egy idióta dolog. Többjátékos szemmel nézve a dolgokat persze ezek már nem olyan vészes dolgok, hiszen a CTF pályákat nem véletlenül készítik szimmetrikusra. Szerencsére a többi pálya kárpótol minket minden szempontból, hiszen nagyszerűen vannak megszerkesztve, és mindegyik különleges kihívást jelentett. Ha választanom kellene közülük, akkor talán a Monte Cassino-i eseményeket feldolgozó rész tetszett. Az éjszakai támadás nagyon eredetire sikerült, és a feljutás a rendkívüli módon megerősített domboldalon nagyon jó élmény. Az utolsó métereken már magában a kolostorban kell harcolnunk, ahol két náci kezdőpont is található.

A kiegészítő nagyon sok újdonságot nem tartalmaz, azonban találunk néhány új fegyvert és járművet. Ezek közül kiemelném, hogy lehetőség van ezúttal olasz és francia katonaként háborúba indulnunk. Ennek megfelelően a Sten Mark-II sem maradhat ki a buliból. A német oldalon legfigyelemreméltóbb a Messerschmidt Bf-110 bombázó megjelenése, ami nagyon masszív támadási felületet biztosít a harcedzett veteránok számára. Tulajdonképpen még néhány apróságtól eltekintve enynyi is lenne: 6 új pálya, egy új patch a javításokkal és néhány újítás. Ezt sikerült összehozni az elmúlt pár hónapban. Nagyon nem reklamálhatunk, hiszen egy kiegészítő lemezről van szó.

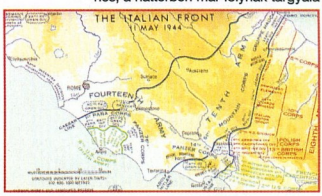
Grafikai szempontból nem vettem észre érdembeli változást a játékban. Ez persze nem meglepő, hiszen a kiegészítő már akkor készült, amikor az alapot kiadták, magyarul egy az egyben ugyanaz a motor hajtja az arcunkba a képeket. Ez persze nem vesz el a játék élvezeti értékéből, hiszen a pár hónappal ezelőtti változat is jól néz ki, és további nyalánkságok bevezetése már rendesen alávágott volna a gépünknek. Így sem fogja jól érezni magát a kis aranyos (mármint a gépünk :-), mert ha egyjátékos módban toljuk, akkor az általunk megadott processzoridőt fogja felhasználni arra, hogy az ellenséget kiokosítsa a modern hadviselésből. Így aztán kell dolgozni eleget. Így a P4 1.6-os procim rendre kifeküdt, amikor valami komolyabb csatajelenetet kellett volna kiszenvednie magából. Alapból 128 Mega memória ajánlott, de 256 alatt nem nagyon érdemes nekikezdeni. A grafikával nem volt gond, 1024-ben, fullos kidolgozás mellett futott a kicsit alátuningolt Ti4200-asomon. Gond csak akkor jelentkezett, ha a processzor nem ért rá az ilyen irányú számolásokra. De ezek a gondok többjátékos módban jószerint eltűnnek, így egy ilyen közepes konfigon is szépen fut a játék. Hangok tekintetében is maradt minden a régiben, azaz nagyszerűen helytállt, bár az UT2k3 jobban ütött.

Elérkezett a szokásos „na most már be kell fejeznem" rész is. Ez nem is nagyon baj, hiszen más egyebet nagyon nem kell írnom, hogy lássuk, a kiegészítő nélkülöz minden extra dolgot, amivel mostanában más programok elkényeztettek minket. A jól bevált recept alapján építkezik a program, és valljuk be, ennyi idő alatt nagyon nem is számítottunk másra, mint hogy újabb pályákon oszszuk az ólmot a haverokkal a neten. Aki eddig is ezt tette, az ne szalassza el ezt a lehetőséget sem. Talán legközelebb már az évszámot is jól eltalálják a címben.

Ch00ler

EGY KIS TÖRTÉNELEM:

Olaszország meglehetősen érdekes helyet foglalt el a tengelyhatalmak között. Először Németország feltétlen híve volt a Mussolini vezette náci kormányzópárt. Olasz csapatok harcolnak számos helyen a világon: Észak-Afrikában, a keleti fronton, Európa megszállásában is részt vesznek. (Khmm, a görög és spanyol kudarc csak a nácik segítségével köszörülődik ki.) Ez a helyzet 1943 nyarára gyökeresen megváltozik. A szövetségesek partraszállásával egy időben eltávolítják Mussolinit, és helyébe Pietro Badoglio marsallt nevezik ki miniszterelnöknek. Noha az olaszok politikája továbbra sem egyöntetűen németellenes, a háttérben már folynak tárgyalások az esetleges átállásról. Ez az eltervezett formában sosem valósul meg, hiszen Németország csapatokat küld, és Mussolinit is kiszabadítják börtönéből, és Hitlerhez viszik. Szeptember 10-én a nácik megszállják Rómát, majd október 13-án Badoglio hadat üzen Németországnak. Ennek egyelőre nagy jelentősége nincs, hiszen az olasz hadsereget eddigre már lefegyverzik a nácik. Ellenállásba csak Görögországban ütköznek, de miután 7000 olaszt megölnek, ez az ellenállás is megszűnik (lásd: Corelli kapitány mandolinja c. film). Szerencsére a szövetségesek a Monte Cassino-i fél éves szerencsétlenkedéstől eltekintve gyorsan nyomulnak előre, és '44. június 6-án a 88-as amerikai hadosztály máris a feladott Róma évezredes követ tapossa, majd észak felé fordul. De ez már egy másik történet…



MINIMUM CONFIG: PII 500 MHz, 1.3 GB HDD, 128 MB RAM, 3D grafikuskártya
JAVASLAT: PII 800 MHz, 256 MB RAM

DVD kapcsolat: Képmutató

Multiplayer: LAN/INTERNET

Battlefield 1942
PC.GAMES - 2002/09 - 96%

Medal of Honor: Spearhead
PC.GAMES - 2003/01 - 91%

- + Igazi BF1942 hangulat
- + Ötletes pályaszerkesztés
- + Többjátékos mód
- − Rövid játékmenet
- − Extra dolgok hiánya

81%

46 **HIGHLAND WARRORS**
Haladjunk William Wallace nyomdokain győzelemre vezetve seregeinket a britek ellen.

STRATÉGIA

A lassan már megszokott januári pangás a stratégiai programokat sem kerülhette el; ennek a tudatnak ellenére mégis pánikhangulat töltött el, mikor szilveszter utáni első munkanapon azt láttam, hogy egy, azaz egy használható program jelenik meg januárban még lapzárta előtt: a Microsoft üdvöskéje, az Impossible Creatures. Szerencsére közben változott a helyzet, és a Highland Warriors előrehozott megjelenése kissé javított szorult helyzetünkön. Hogy ne nagyon szomorkodjak, a Westwoodtól még épp időben kaptunk egy Generals újságírói változatot. A Jurassic Park szintén „press release"-ként érkezett hozzánk, és bár nevéből adódóan akár vérbő akciójáték is lehetett volna, személyében inkább egy viszonylag jól sikerült menedzser-játékhoz jutottunk. Európában ugyan csak március elejére vártuk a Port Royale-t, azonban szülőhazájában, Németországban előbb megjelent, ezért lencsevégre kaphattuk. Persze azért előre tekintünk, a közeljövő megjelenései közül bekerült a listába az Aquazots nevezetű tenger alatti tycoon program is a nyilvános demója alapján.
Mindezekhez jó szórakozást kívánunk!

TARTALOM

37 AQUAZOTS
Nemo kapitány kései utódaiként tengermélyi városokat építhetünk a tisztes haszonszerzés reményében megannyi káprázatos helyszínen.

38 JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS
A 'Teremtés Hadművelet' végrehajtóiként ismét szembesülnünk kell azzal a ténnyel (mint ahogy a filmben is), hogy mégsem vagyunk istenek.

40 PORT ROYALE
Az 1600-as évek Karib-szigeteki báját a nagy nemzetek terjeszkedése és a masszív kalózkodás jellemezte. Ebben az inspiráló környezetben tehetjük próbára hajózótudásunkat.

42 C&C: GENERALS
Ugye nem kell mondanom, hogy a Command & Conquer legújabb darabja - amelyet már tűkön ülve vártunk - ismét nagyot durrant. Hogy a füst, vagy a láng volt-e a nagyobb, azt a cikkből meglátjátok.

46 HIGHLAND WARRIORS
Mint tudjuk, a skótok olyan írek, akik nem tudnak úszni. Ha viszont nem tudnak, akkor szembe kell nézniük Nyakigláb Edward nem kisszámú seregeivel. A helyzet kínos, de nem lehetetlen.

49 IMPOSSIBLE CREATURES
Hogy micsoda? Tigriscápa? Persze, hallottunk már róla. Mi, hogy ez hátul tigris, elöl cápa??? Ez az igazi szárazföldi csúcsragadozó! Az isten mentse meg ellenségeinket, ha mi irányítjuk.

ELŐREJELZÉS

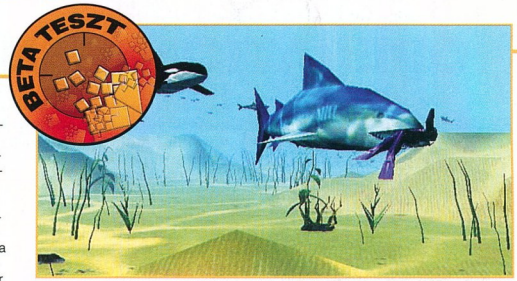
Napoleon	2003/02	GMX Media
1914 - The Great War	2003/02	Jowood
Praetorians	2003/02	Eidos
Master of Orion III	2003/02	Infogrames
Anno 1503	2003/03	Electronic Arts
Port Royale	2003/03	Ascaron
Jurassic Park: Operation Genesis	2003/03	Vivendi
Rise of Nations	2003/03	Microsoft
Galactic Civilizations	2003/03	Strategy First
Blitzkrieg	2003/03	CDV

TOPLISTA

1. Sim City 4	Electronic Arts
2. C&C: Generals	Electronic Arts
3. Age of Mythology	Microsoft
4. Warcraft 3	Blizard
5. Haegemonia	Wanadoo
6. Impossible Creatures	Microsoft
7. Platoon	Digital Reality
8. Robin Hood	Wanadoo
9. Highland Warriors	Novalogic
10. Treasure Planet	Disney Interactive

AQUAZOTS

Figyelemre méltó új családtag a tycoon játékok sorában!



Hová dugjam ezt a falatkát, hogy a többiek meg ne találják?

A király új ruhája – avagy azonos kezelőfelület, azonos szisztéma –, de a történet és a tálalás még csillogóbb. A fejlesztés a folyamatosan érkező észrevételek nyomán a fogyasztói igényeknek való megfelelés szem előtt tartásával történt. Ennek köszönhetően sok újítás lesz fellelhető a végleges változatban, mely valószínűleg így tényleg elnyeri a nagy többség tetszését. A teljesség igénye nélkül csemegézzünk a ránk váró extrák között: Különböző karaktereket választhatunk a küldetésekhez, melyek teljesítésével hősünk képességei fejlődnek.

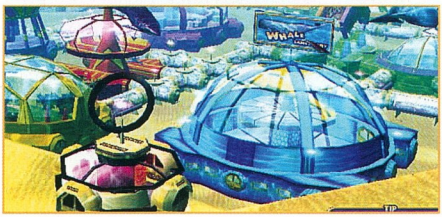
A pályák bizonyos paraméterei módosíthatóak lesznek – mint például a vízmélység –, a menürendszer arculata és kezelése újragondolt, még barátságosabb lett. (Bár nagyon hasonló a Holdkolonizáló testvérjátékban megszokotthoz.) Nem csak a kezelőeszközök mutatnak rokon vonásokat az előddel, szinte kis túlzással azt is mondhatnám, hogy csak új skint kapott a régi motor. Ez azonban nem válik az új program kárára. (A jót minek megváltoztatni?) Nem csoda, hogy szívesen próbáltam ki a letölthető béta 1.1-es demót. (Érthetetlen módon erősen lejárt időkorlátot tartalmaz a demó, de előreláto dátummanipulációval ki lehet játszani ezt. Erre illett volna figyelni.) Talán ez egy kicsit annak is köszönhető, hogy a víz alatti világ a maga misztikumával mindig is vonzó tér lesz az olyan szárazföldi patkányok számára, mint az ember. A beta 1.1 demó segítségével kösztoltam bele, mire is számíthatunk a végleges játéknál. Természetesen mindannyiunk örömére elfelejthetjük a 2D korlátait a Tycoon játékok esetén is. Ezzel már a Trailer Parknál is találkoztunk, de a tengerfenék kolonizáló tájkúnjelöltek magától a program oktatójától külön kiemelve értesülnek erről a tényről. Most már szokásosnak is mondhatjuk. Ez azért nagyon fontos, mert az egyik elrettentő elem számomra egy játékprogram kipróbálásától az, ha háromdimenziós objektumok alkotják a játék 'grafikáját'. A miniatür grafikából eredő ellenérzésre gyógyír a jól eltalált hangulat. Ezzel el is érkeztünk az Aquazots meghatározó eleméhez, a feelinghez. Legalább tíz percig képtelen voltam még a Control Center felépítéséhez is, annyira magával ragadott a vízi alatti világ hangulata. Bár a fellelhető fajok jelenlegi száma még kevés, mégis változatosan, jól felismerhetően lettek kidolgozva. Cetféléből kapásból négyfélét láttam, lábasfejűek, halak, kétféle cápa is. Ja, meg békaember. (Nem azért békaember, mert az apukája béka, az anyukája ember, hanem mert könnyűbúvárékat ezzel a névvel illetjük.) Az állatokhoz közel mehetünk, míg el nem tűnnök benne... Körbe lehet úszni őket, együtt is haladhatunk velük, és gyönyörködhetünk mozgáskultúrájukban, mely ugyan még csiszolgatásra szorul alkalmanként, de már most leköti a figyelmet. A tengerfenék repülőgép- és hajómaradványokkal lett vidámabbá téve. :) A fényviszonyok a napszakok és a mélység függvényében változnak. A felszínhez közel a színeire bontott fény halvány spektruma cikázik a homokos aljzaton, percekre meggátolva a megszólalás képességét. Ha a búvóletből sikerül szabadulni, nekiláthatunk a mesterséges objektumok telepítgetésének.

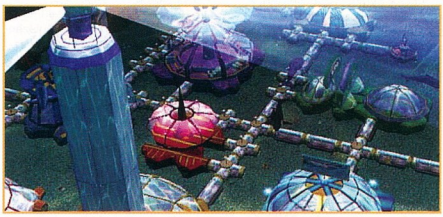
Jó pár kategóriából választhatunk az alapellátástól a szórakozásig, bár némelyik menüpont kiválasztása a 'Not available in demo' üzenetnél többre nem volt képes. A korábban említett hárompixeles félelmem jelen esetben alaptalan, hiszen méretes buborékházakat és víz alatti tornyokat építhetünk. Ezek bizony már grafikai értékkel bírnak. Bár a belső térben (céltalanul?) mozgó emberek nem örvendenek részletes kidolgozásnak, de hát jövőre is el kell adni programokat. Ha odafönn leszáll az éj, lent is sötétbe borulna a táj, ha nem kapcsolnák be a világítást kívülbelül kis világunk lakói. Pedig bekapcsolják, és milyen jól teszik, hiszen ezzel is az élmény lesz gazdagabb. A vezérlésről annyit szólnék, hogy a másik programból megszokott módon várható ennek a játéknak is a kezelése. Összegzésként elmondható, ez egy nagyon ígéretes program lesz. A hangulat már most magával ragadó. Amennyiben a beígért újítások megvalósulnak, magasra lesz téve a léc a többiek előtt.

lizard

HELYSZÍNEK

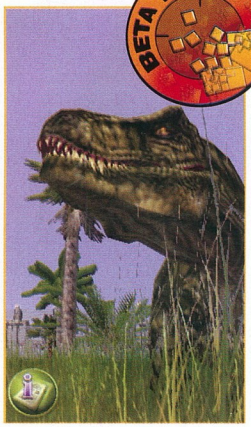
A missziók környezete kellően széles palettáról lett összevágogatva. Atlantisz, ősi romok, elpusztult roncsok, vulkanikus vidék, sarkvidéki vizek, trópusi környezet – már önmagában is bíztató lista. De mit érne a tengerfenék hajó- és repülőgép roncsok, mesés kincsek nélkül? Az ígéretek szerint ezekben sem lesz hiány. A fejlesztőknek (a mi örömünkre) ez még mindig nem volt elég, az építkezéseink, ezzel a környezet megváltoztatása –szinte már életszerűen – hatással van a víz élővilágára.





UNIVERSALSTUDIOS
BLUETONGUE
WWW.BLUETONGUE.COM
2003. MÁRCIUS

JURASSIC PARK:
OPERATION GENESIS



Huhh, még épp időben sikerült megtalálnom az exponáló gombot!

Ami John Hammondnak nem sikerült másodjára sem, talán nekünk elsőre is fog menni. Örömmel nézhetjük végig, ahogy kis dinóink kikelnek tojásaikból...

Régen voltak már azok az idők, amikor a mozik pénztárai előtt hegyekben állt a rettegésre és dinoszauruszokra váró közönség. Az Universal Studios mindig jó érzékkel nyúlt a kasszasikert hozó sztorikhoz, és ugyanilyen hálás téma volt számukra a Jurassic Park is. A különböző részekben mindig látszottak a – valljuk meg, nem túl fényesre sikerült – trükkök és makettek, ám ennek ellenére milliók voltak képesek rettegni az emberekre vadászó, megállás nélkül tátott szájjal közlekedő őshüllőktől, s hatalmas kasszasiker lett belőle. Bár az Universal Studios ismét számos sikervárományos projekten dolgozik – elég például a Fast And the Furious (gy.k.: Halálos iramban) második részét említeni –, ez a tény azonban nem gátolta meg őket abban, hogy újabb bőrlehúzási akciót hajtsanak a Jurassic Parkon, az áldozatok pedig ezúttal a képernyők előtt ülnek...

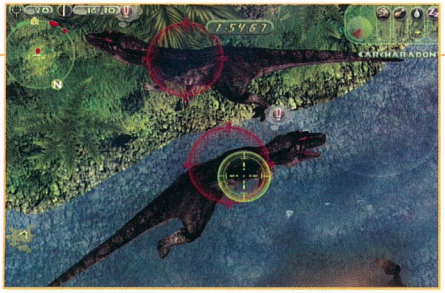
Az őshüllők kontra emberek történet annyira sikeres lett a filmvásznakon, hogy a mai napig megtalálható a legnagyobb bevételt hozó filmek toplistáján, pedig számtalan alkotás pályázott már hasonló babérokra. A film iránti rajongást hamar kihasználta a cég, és származtatott termékek (ruházat, kiegészítők, stb.) egész sora növelte a témával kapcsolatos bevételeket – ennek egyik képviselője lesz a Jurassic Park: Operation Genesis is. Igaz, a játék története meglehetősen soft-os lesz a filméhez képest, hiszen alapvetően stratégiai játékot tisztelhetünk benne, melyben azért helyet kap némi kaland is. A fejlesztő csapat az ausztrál Bluetongue, melynek hallatán természetesen senki nem fog felhördülni, és vad örömtáncot lejteni, de ne feledjük el, hogy mindenki kicsi és ismeretlen csapatként kezdte...

A Jurassic Park meglehetősen jó vállalkozás lehet számukra is, mivel a három rész közötti időbeli eltérés jót tett a film ismertségének, és a rajongói korosztály is viszonylag tág határok között mozog. Talán ennek is köszönhető, hogy a játék gerince nem vad dinoszauruszüldözésekből és ádáz, géppuska-amortizáló hüllővadászatból, hanem trendi parképítésből és üzemeltetésből áll. A rendelkezésre álló bétaverzió intróval ugyan nem szolgált, ellenben a főmenüből hamar átláthattam a játék nyújtotta lehetőségeket – egyet leszámítva, de erről majd később. Az első két játékmód a stratégiai rész, melyből az első gyakorlatilag szabad játék, a második pedig a hozzá tartozó oktató mód. Ez utóbbit nyugodtan elhanyagolhatjuk majd, mert szerencsére az irányítás és a kezelés nem igényel semmilyen lényeges tanulási procedúrát, és a szabad játék során úgyis egymás után, fokozatosan bővülnek majd építési-vásárlási lehetőségeink. Belépés után a rendelkezésre álló, előre generált szigettípusokat még tovább alakíthatjuk alaptulajdonságaik megváltoztatásával, majd elkezdhetjük rajtuk felépíteni az izlésvilágunknak megfelelő parkot.

Maga a játék leginkább a jól ismert Zoo Tycoon mintájára épül: ugyanúgy kell kialakítani a parkot az állatok és a látogatók számára. Természetesen jelen esetben az állatok őshüllőket jelentenek, és az etetésüket a kétreceken belülre helyezett és a filmekből már jól ismert automata etetők végzik. A látogatók számára ugyanúgy fontos lesz a tisztaság (szemeteskukák), a kényelem (padok, illemhelység, stb.) és a szórakozás (kilátó, magasles, étel-ital, stb.), de a biztonságérzetük még ezeknél is fontosabb tényező. Elszabadult őshüllők esetén nemcsak kevesebb látogatóval kell számolnunk, hanem még be is perelhetnek minket, mi pedig kénytelenek leszünk teljesíteni a bírósági határozatot, különben drasztikusan csökken népszerűségünk. Parkunk tervezése és üzemeltetése során tehát mindvégig figyelmesen kell eljárnunk, mivel egy-egy rosszul sikerült kerítés, áttelepítés súlyos erkölcsi és anyagi károkkal is járhat. A bevételek és a bajok lehetséges okozóit, az őshüllőinket értelemszerűen nem tudjuk a fentebb említett játékhoz hasonlóan adoptálni, hanem annak kiegészítő lemezéhez (Dinosaur Digs) hasonlóan laboratóriumi körül-

GÉPIGÉNY?

Jó kérdés, hogy ma mi számít átlagos konfigurációnak és mit tartunk kirívóan gyenge vagy eros gépnek. A Jurassic Park: Operation Genesis nem gyozött meg arról, hogy népszeru lesz széles körben, hiszen ha ma alapnak veszünk 256 MB RAM-ot, 1 GHz körüli processzort és hozzá egy 64 MB-os GeForce2 videokártyát, akkor csalódni fogunk a játék gyorsaságát illetoen. A stratégiai rész építkezése még elmegy, de a küldetéseink igencsak darabosra sikerednek majd. Sajnos pontos gépkövetelményrol sehol nem esik szó, de egyelore úgy látom, hogy az élvezhetoség határa valahol 1,7 GHz felett és GeForce 4-nél kezdodik...



ményekre lesz szükségünk a kitenyésztésükhöz. Természetesen fontos lesz számukra a megfelelő környezet biztosítása is, hiszen itt is minden egyes állat külön tulajdonságokkal rendelkezik, melyek egészségükről, komfortérzetükről, hangulatukról adnak számunkra információkat. A park általános és nem általános (vészhelyzet) feladataira speciális gondozót kell alkalmaznunk, aki szintén irányításunk alatt áll, és a helikopter segítségével speciális feladatokat (látogató-mentés, állatbefogás, stb.) is képes ellátni.
A játék ezen része rendkívül összetett és hangulatos, gyenge pontjának a kevés építhető objektumot és kiegészítőt éreztem leginkább.
Két parképítés között némi akcióba is belecsöppenhetünk, hiszen a harmadik játékmód 12 küldetést tartalmaz, melyekben FPS-gyanús nézetből vehetünk részt. Senki ne gondoljon azonban lövöldözős akciókra, hiszen a feladatok végrehajtása során nem a dinókban történő károkozás a cél. A próbálkozás mindesetre jó dolog, bár kevésnek és langyinak is tűnik, szóval a Quake-bajnokságra nem ezzel fogunk készülni, az tuti. Az utolsó játékmód nagyobb izgalmakat rejthet, de ennek egyelőre csak az ikonja készült el, így én is kíváncsian várom, vajh mi jót rejteget majd a vadul felénk néző T-Rex ikon. Érzésem szerint ez is kaland- és akcióelemeket tartogat majd, melyekben némi vadászat is képbe kerülhet.
Említést kell tennem még a beépített dino-enciklopédiáról, amely arra hivatott, hogy szemléltessen minden, az őshüllő fajokról és szokásaikról, valamint a játékban előforduló objektumokról rendelkezésre álló információt. Sajnos ez nagyon gyenge része a játéknak, a fellelhető szöveg igencsak foghíjas, a hozzátartozó képek pedig csapnivalóak. A grafika terén ugyancsak van még tennivaló, hiszen sok-sok részlet hiányos vagy elnagyolt kidolgozással jelent meg, nem is beszélve a különböző effektek hiányáról. A hibák ellenére meg kell jegyezni, hogy rendkívül impozáns és hasznos a széles zoom-olási lehetőség, valamint magasabb felbontásoknál igencsak szép látvány tárult elém. Halkan persze azt is megjegyzem, hogy erős gép nélkül nem sok értelme lesz az installálásnak, és a GeForce4 beszerzését is érdemes lesz megsürgetni, különben a kalandrész még unalmasabb lesz a 1frame/nap sebesség miatt...
A stratégiai rész szerencsére teljesen simán, zökkenőmentesen futott, s mivel ez alkotja a játék lényegét, ezért a gépigény összességében elviselhető.
A siker adott tehát a Jurassic Park: Operation Genesis számára, hiszen hangulatát, kezelhetőségét és grafikáját tekintve egy nagyon jó parképítő szimulátor lesz, amelyben – ha kibővítik a repertoárt – elképzeléseinknek csak a fantáziánk és pénztárcánk szabhat határt. A kalandelemek, azaz a 12 küldetés egyike sem fogja lázba hozni az akciójátékok kedvelőit, ellenben az órák óta parképítéssel foglalkozó játékosok számára érdekes kikapcsolódást jelenthetnek, s ha több részleten még finomítanak, akkor az Universal Studios ismét jó lóra tesz. Utána pedig remélem, gyorsan elfelejtik ezt és nekilátnak egy Fast And the Furious: Operation Genesisnek...

Doki

Ne mozogj már, hogy az ördög vigyen el!

ÉLMÉNYPARKOK...

Aki a monitoron látottak után szeretné személyesen is átélni az Universal Studios híres filmjeinek világát, annak el kell utaznia valamelyik élményparkba. Ma már ott tartunk, hogy az idő- és pénztárcaigényes parkok felkeresséhez nem kell átrepülnünk egyetlen egy óceánt sem, hiszen a hollywoodi álomgyárosok már kontinensünket is megszállták. Kis hazánkhoz legközelebb a spanyolországi élménypark, a Port Aventura fekszik, amely jó kétezer kilométeres távolságot jelent. Bár pazarul felszerelt és kivitelezett parkról van szó, azt azért ne gondoljuk, hogy az „eredeti" élményparkok kínálatával találkozhatunk. Sajnos az Universals Studios kedveltebb filmjeiben – mint például a Jurassic Park, Vissza a jövőbe, stb. – szereplő elhíresült tárgyakból csak egy-egy eredeti létezik, s ezek látványáért (dinoszauruszok, időgép, stb.) továbbra is vállalnunk kell egy sokkal borsosabb utazást is.

ASCARON
ASCARON
WW.ASCARON.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

PORT ROYALE

„Isten hozta a fedélzeten, Kapitány! Vörös nap virradt ránk, háború készülődik északon; a spanyolok az aranyukat követelik. Mit tegyünk, Kapitány? Tölthetjük az ágyúkat?"

Kapitány! A szonár torpedót jelez jobbról!

HIBÁSAN KERÜLT A BOLTOKBA?

Sajnos a Port Royale eredeti német verziója hibásan jelent meg, vagyis a végleges verzió Windows 98 és ME alatt igen sűrűn kilépett. Az Ascaron munkatársai csak annyit mondtak erre: „Igen, tudunk a problémáról, már dolgozunk a javításon." Ám mi megnyugodhatunk, hisz állításuk szerint az angol verzió márciusi megjelenésén már magába fogja foglalni az 1.1-es, míg a holland az 1.14-es javítást.

Arany, hatalom és ágyúk! Nagyjából ezek jellemezték a 16.-17. század környékét, mikor még száz esztendő sem telt el azóta, hogy Kolumbusz felfedezte Amerikát. S ez az idő a területfoglalásokkal telt el, vagyis ki tud minél több gyarmatot szerezni, és ezzel nagyobb hatalomhoz jutni.
Nem véletlenül említettem Amerikát, hisz a Port Royale a Karib-tengeren, és az azt magába foglaló szigetvilágon játszódik. Négy nemzet küzd egymással az új földekért és az új termékekért, mint a dohány, kakaó, stb.: a spanyolok, a franciák, az angolok és a hollandok. Ez a harc hol puskaszóval és ágyúdörrenéssel dőlt el, hol a gazdasági manipulációk döntötték el az adott terület sorsát. Mindkét lehetőség és még sok minden más is megtalálható a Port Royale-ban.

Minden kezdet nehéz

Miután túl vagyunk az igazán kellemesre sikeredett intrón, aminek minősége is jónak mondható, a szintén élvezetesnek mondható főmenüben találjuk magunkat. A gyakorlott játékos rögtön az option menüponttal kezdi – ami sajnos elég szegényesre sikeredett (kevés beállítási lehetőség) – és rádöbbenhet, hogy a játék minimális felbontása 1024x768. Ez nem is olyan nagy gond (sőt), ám ha a minimális gépigényt nézem, akkor kicsit furcsának tűnik. Túltéve magunkat ezen a „sokkon", új küldetést indítva a spanyolokkal kezdünk az 1570-es években egy Margarita nevű kis városkában. A program azonnal a segítséggel indít (tutorial), amit végighallgatva megtudhatunk néhány dolgot a kezelésről, és hogy mi is a teendőnk a játék során. Persze kezdetben ne várjunk túl nagy kihívást, hisz a játék szép fokozatosan visz bele minket a dolgok rejtelmeibe. Csupán egyetlen hajónk akad, és némi tőkénk, illetve egy raktárunk a városban, ahol értelemszerűen a különböző árukat tárolhatjuk a „szűkösebb" időkre.
Hogy minek az arany és a hajó? Minden városban megpróbálják a friss föld nyújtotta előnyöket kiaknázni, azaz különböző árucikkeket előállítani. A termelés mértéke persze mindenhol más nagyságrendű, van, amelyik városban főleg gabonát termesztenek, van, ahol a különleges fűszernövényekre szakosodtak. Ám sehol sincs, ahol mindenből minden, vagy éppen semmi nincs. Ezeket az ürőket a városok termelésében vagyunk mi hivatottak betölteni, vagyis nekünk kell szállítani azt az árut az egyik városból – ahol sok van belőle – a másik városba, amelyikben kevés leledzik, és eladni, persze jóval drágábban, mint ahogy vettük. A különbözetből tudjuk fejleszteni flottánkat, segíteni a polgármestert, új raktárakat építeni, valamint adományt osztani a templomoknak. Ez eddig nem hangzik túl izgalmasan, ám ez még csak a jéghegy csúcsa.

Tengeri csaták és a kereskedelem

Persze ez az időszak nemcsak a kereskedelemről és területszerzésekről szólt, ez volt a tenger farkasainak, a kalózoknak a meleg-ágya is. Ők, mint ismeretes, a kereskedőhajók megtámadásával és azok teljes rakományának megszerzésével jutottak haszonhoz, amely „nemes" cselekedet bizony kis idő múlva viszont a mi üzletünket is rontja. Ezért nem árt minél jobb hajókat vásárolni, s azokat megpakolni harcedzett legénységgel és jó pár ágyúval (csak a biztonság kedvéért). Egy átlagos kalózhajó megtámadása a náluk talált árun kívül nem sok mindennel kecsegtet – inkább hátrány, hisz pótolni kell az elesett legénységet, hajójavítás stb. –, míg a körözött kalózok likvidálása aranyjutalommal jár (a hivatal épületében találjuk az éppen üldözött kalózok listáját és azok értékeit).
Nehogy a nyúl vigye már a vadászpuskát! Pedig a Port Royale-ban nem csak jóságos kereskedők és ügyeletes rosszfiú-irtók lehetünk, hanem mi magunk is játszhatunk kalózosdit. Azért jó odafigyelni, hogy kit támadunk meg, hisz ha épp egy olyan felségjelű hajót célzunk meg, amely nemzettel a diplomáciai kapcsolatunk értékelése csak egy hajszálon függ, akkor annak következménye akár háború is lehet. Ha már a harcnál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy a hajók csatája nagyon jól ki van találva. Felemelő érzés, amikor láthatjuk, ahogy ágyúsortüzünk minként rombolja le az ellenség briggvitorlását. A 3D-s megjelenítésnek köszönhetően a csata szemet gyönyörködtető, míg a küzdelem izgalmas, de mégis taktikus marad. Ez a beépített szünet funkciónak köszönhető, amikor nyugodtan átgondolhatjuk, mit is kívánunk tenni következő lépésként. Választhatunk a három ágyúgolyótípus közül (amelyek használata a távolságtól függ), vagy éppen, ha több hajóval

támadunk, beállíthatjuk, melyik hajó hogy forduljon, hogy a legjobban „ágyúra" essen az ellenség. Arra azért ügyelnünk kell ám, hogy egy harc kimenetelét sokszor nem az dönti el, hogy kinek hány ágyúja van, hanem fontos a legénység száma és azok harcedzettsége is. Ugyanis a hajókkal csáklyázni is lehet, amit az ellenség okosan ki is használ. Kezdő hajóskapitányként jómagam is áldozatul estem eme hibának, mikor már markomban éreztem a győzelmet, a jócskán sérült hajó az enyém mellé navigált, és a legénysége a porba tiporta az én pár fős csapatomat.

Kereskedelmi hálózatunk kiépítésében csak kezdetben játszik fontos szerepet a hajóink pontos irányítása, amíg a környező városokban fel nem húzzuk a raktárainkat, amelyekkel aztán megyorsítjuk az áruk egyik helyről a másikra való eljutását. Ezek a raktárak arra is jók, hogy az egyes jól fizető cikkeket felhalmozzuk alacsony áron, majd amikor szinte az egekbe szöknek az árfolyamok, gyorsan túladjunk rajtuk.

Bugok és „ami kimaradt"

Mint minden számítógépes játék, így a Port Royale sem kerülhette el szomorú sorsát, vagyis hogy „bogaras" maradt. Ráadásul ezek nem is grafikai bugok (olyanból nincs is), hanem az idegesítőbb „kilépek minden ok nélkül" fajtákból valók. Bizony, a programnak megvan az a rossz tulajdonsága, hogy például pont mentés előtt se szó se beszéd kidob minket az asztalra (ezt ellensúlyozandó beépítettek egy állítható idejű autosave-et is). Vagy a gombok „beragadnak", azaz nem hajlandók reagálni a kattintásokra. Ám reméljük, hogy

a hozzánk eljutó verzióban (én a német verziót teszteltem) már megoldják ezeket a problémákat, ha mással nem is, de gyorsan kijövő patchekkel.

Lehet, hogy kicsit durván fejeztem ki magam az alcímben, az „ami kimaradt"-tal, s tudom, hogy tökéletes játék nincs, ám egy-két dolog azért hiányzik a Port Royale-ból. Az egyik ilyen a szárazföldi csata, amelyekkel városokat foglalhatunk el. Persze lehet, hogy ez csak egy berögződés, de a netes fórumokon is olvastam hasonló aggályoskodókat. De ezt leszámítva tényleg teljesen magával ragadott a játék, már régen került hasonló volumenű program a kampóim... khm... kezeim közé.

Tükröm, tükröm... ki lesz kormányzó e vidéken

A küldetéseknek és az egyjátékos üzemmódnak (beállítástól függően) is a célja végül az, hogy kormányzó – vagy ha jobban tetszik, helytartó – váljon belőlünk. Az ehhez vezető tenger néha viharos, ám kellő odafigyeléssel és taktikával minden sikerülhet. A mód, hogy miként érjük el ezt, már csak rajtunk áll. Számomra a Port Royale igazi gyöngyszemet jelentett a néha szürkés vizű stratégiai játékok tengerében. S az Ascaron megmutatta, hogy még mindig lehet élvezetes játékot készíteni a műfajban mindenféle harci járművek és építgetések nélkül is. De azt hiszem, dolgom van... egy kalózhajó közeleg a kikötőm felé!

Crowie

A NAGY ELŐD, PATRICIAN 2?

Alig egy éve jelent meg a Patrician 2 nevezetű játék, amelyhez szintén köze van az Asceron gárdájának. Hogyha utánanézünk e névnek (vagy ha esetleg meg is van), és összehasonlítjuk a Port Royale-lal, akkor szembeötlő a hasonlóság. Ekkor döbbenünk rá, hogy az Asceron nem is alkotott akkora újat, inkább egy régi sikeres terméket leemelt a polcról, megcsiszolgatta imitt-amott, majd újra piacra dobta. Mindenesetre a recept bevált.

MINIMUM CONFIG: PII 450 MHz, 64 MB RAM, 16 MB videókártya
JAVASLAT: PIII 900 MHz, 128 MB RAM, 32 MB gyorsítókártya

DVD kapcsolat: Nincs

Multiplayer: LAN/INTERNET

Seadogs 83%

Pirates 85%

- + Gyönyörű grafika
- + Hangulat
- + Élvezetes tengeri csaták
- − Kevés beállítási lehetőség
- − Idegesítő bugok

90%

ELECTRONIC ARTS
EA PACIFIC
WWW.GENERALS.EA.COM
12.990 FT

COMMAND & CONQUER GENERALS

Tábornok, felvettük az arató alakzatot!

A mostanság EA Pacific néven futó Westwood úgy gondolta: sokan vagyunk C&C rajongók, de nem elegen – ideje előrukkolni egy újabb fejezettel, modern, 3D-s köntösben, a jelen irányvonalai mentén, de azokon szokásos módon túlmutatva, megtartva a régi erényeket. Ez a szándék remekül sikerült a fiúknak, és bár vannak kifogásaim is, az összkép mindenképp megérdemli az elismerést.

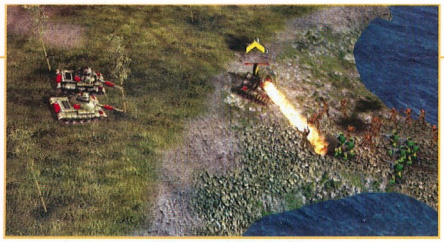
Múlt havi számunkban olvashattátok Puma beszámolóját a C&C Generals online bétatesztjéről. Most sikerült lapzárta előtt egy nappal megkaparintanunk egy preview verziót a játékból, így offline futólépésben leteszthettem a C&C és RTS rajongók által régóta várt anyagot. A karakterszám és a sorozattal kapcsolatos rengeteg, nyolc évre visszanyúló élményeim csatáját előbbi nyerte, így utóbbi kapcsán csak annyit: a C&C franchise 17 milliós értékesítéséhez én is hozzájárultam, tanúm erre a szekrényem tetején díszlő pár vaskos doboz, és hogy van olyan munkahelyem, melyből leginkább a minden esti négyszemélyes C&C csaták emléke maradt meg…

A CCG ötletesen ötvözi a tradíciót a divattal. Napjainkban ugyanis a stratégiai játékokban előtérbe kerültek a hősök, az általuk megszerezhető tapasztalati pontok, és az ezekért elnyerhető, általában a csapat egészét (is) segítő jutalmak. A C&C áttételesen mindig is „hősalapú" volt, hiszen a képernyő előtt ülő játékosok eddig is tábornoki minőségükben tologathatták csapataikat a képzeletbeli harcmezőkön. Ez most fő- és címszereplővé lépett elő, azaz a jó taktika és a nyomában felörölt ellenség immáron tapasztalati pontokban mérhető, és ezen pontokat különféle jóságokra költhetjük el, harctéri gyorsszervíztől megrendelhető aknatámadáson át különféle fejlesztésekig. Ez mindenképp új színt visz a palettára, hiszen a kiválasztott elem nagymértékben befolyásolhatja a játék további lefolyását, kicsit olyképpen, mint az AoM-ben az istenválasztás.

Bár a játék igazi sóját a multiplayer csaták adják, kis hazánk Internettől elbarikádozott milliói számára mindenképp örömteli, hogy a csomag része egy 27 küldetésből álló teljes értékű kampány, sőt egy remek skirmish-mód is. Ráadásul mindez nem is csak úgy tessék-lássék módon: a Medal of Honor-hoz hasonlatosan kitüntetéseket gyűjthetünk dicsőségtáblánkra – skirmish módban egy térkép megnyerése kevesebb, mint tíz perc alatt, vagy bizonyos számú egymás utáni győzelem, és szintén medált ér a kampányok végigjátszása is. Örüm az örömben, hogy sajnos az EAP kispórolta a napjainkban azért már elvárható egyedi profil készítését, így az érdemérmek gyűjtését meg kell osztanunk mindenkivel, aki gépünkhöz és játékunkhoz hozzáfér…

A CCG sztorija két lábbal áll jelenkorunk talaján, hiszen sajnos napjaink világpolitikai történései jó alapot szolgáltatnak egy kiadósan véres RTS készítéséhez. Picit azért a fejlesztők továbbgondolták a jelent, így a történet a nem túl távoli jövőben játszódik, ahol Kínát nem nyakas kommunista vezérek, hanem a nyugati behatásokon és az Interneten felnőtt technokraták vezetik, akik rájönnek: hatalmas országuk igazi szuperhatalommá fejlődhet, ha a jó fiúk szerepében tetszelegve leszámolnak az Ázsia-szerte őrjöngő terroristákkal, akik a GLA (Globális Felszabadítási Hadsereg) zászlaja alatt hajtják végre akcióikat. Az USA hadserege kapva kap az alkalmon, hogy váratlan szövetségest találjon a terrorizmus elleni harcában, így bekapcsolódik a konfliktusba. (Ez azért lehet, hogy némi meghökkenést fog kelteni a nagy vízen túl, hiszen turbános-szakállas öngyilkos merénylőkkel, lépfenebacikkal tömött SCUD rakétákkal támadhatjuk a jenkiket, de ők tudják…) A szóló mód kampánya előbb a kínaiak, majd a terroristák, végül az amerikaiak oldalán vezeti végig a játékost, és előre elárulom: nem lesz egyszerű a feladat! Ezt már a nehézségi szint választásakor sejthetjük, hiszen nincs könnyű fokozat, három lehetőségünk: normál, nehéz és brutális…

A fejlesztőket dicséri, hogy nagyon jól sikerült a három nemzet hadviselésbéli különbségeit lemodellezni, és ezek között megteremteni az erőegyensúlyt. A jenkik hi-tech géppparkja igen komoly tűzerőt képvisel, ám ez jóval drágább is, így vigyáznunk kell rá, és okos, jól megtervezett és pontosan végrehajtott akciókkal lenyomni az ellent. A kínaiak ereje a tömegben rejlik, ezt a készítők külön kihangsúlyozták a „horda bónusszal", melyet akkor nyerünk el, ha azonos fegyvernemeket csoportba fogunk – eredménye erősebb, hatékonyabb támadás, melyet a hangszórók-



ból áradó propaganda is erősít. A terroristák fegyvertára a fanatizmuson és a partizánmódszereken alapszik: testükön bombát hordozó gyalogosok, robbanóanyaggal megrakott teherautók, fegyverkereskedőktől felvásárolt „internacionális" haditechnika. A helyzet kulcsa tehát (épp mint a való életben) az ellenség erejének és gyengéinek ismerete, a pálya felmérése, a megfelelő összetételű csapat felállítása és a támadás megindítása a lehető legalkalmasabb időben. Ez persze főleg a többjátékos üzemmódban jelent majd sokat (az említett skirmish csatákban lehet gyakorolni!), de érvényes a küldetésekre is, bár itt azért az előre megírt koreográfia kicsit rontja a spontaneitást, a váratlan szituációk okozta izgalmakat.

A fejlesztők interjúikban ugyan esküdtek rá, hogy a C&C eléggé kiszámítható script technológiáját és magát az AI-t is sikerült jobbá csiszolniuk, de ez azért csak félig jött be. A kínaiak harmadik küldetésének háromszor futottam neki, és épp úgy, mint elődeiben, az ellenség mindig ugyanott támadt és ugyanúgy viselkedett, így megtanulhattam a pályát, felkészülhettem a támadásokra, és kidolgozhattam a nyerő taktikát. Magasabb fokozaton annyit változott a kép, hogy jóval több ellen tört rám, ami kissé már idegesítő volt, hiszen nincs a világon az a pénz, amiből ennyi fegyverest és harcjárművet elő lehet varázsolni se' perc alatt – de így volt ez az előző részekben is. Az AI is kissé döcögött, mert bár egy-egy adott objektum védelmére kirendelt egységek valóban rám támadtak, de csak ha beléptem a „bűvös körbe", azaz volt, hogy egy katonát tisztes távolból nyugodtan legéppuskáztam, mind ő, mind társai nyugodtan és mozdulatlanul fogadták a halált. Egységeink útkeresése is elég kétes: volt, hogy egy tankom fennakadt egy híd peremén, mert az idióta húzott egy egyenest közte és célpontja között, és azon az úton indult el – sajnos ez a híd közepétől a folyón át vezetett (volna). Ilyenek azért szép számmal előfordulnak, így soha nem lehetsz biztos abban, hogy egy adott egységed eljut a számára kijelölt zónába – lehet, hogy ott csikorognak a lánctalpak két ház között vagy egy domb aljában. Ez elég idegesítő, főleg nagy és pörgős csatáknál.

Egységeink mozgáskultúrája amúgy is elég egyszerű, nem tudjuk alakzatba rendezni őket, és tulajdonképpeni viselkedésbeállítás sincs, ha odaküldjük őket egy területre, a látómezejükbe tévedt ellent megtámadják (bár a bőszen lövöldöző tankot vagy katonát a mellette álló csapattagok egyáltalán nem segítik, ha őket nem éri támadás). Ezen kívül van két parancsunk, az első a szokásos „guard", azaz egy terület őrzése, valamint a támadásos előrenyomulás, amikor a kijelölt célpont felé masírozva minden ellenséget megtámad seregünk. Támadásainkba egyébként gyakran szól bele a felsőbb vezetés, azaz bizonyos helyek elérésekor beindul egy bedrótozott akció. Ez néha elég váratlanul ért, például bőszen elkezdtem támadni egy, az ellenség által megszállt épületet, amikor megjelent egy Chinook helikopter, és ledobott az épületbe pár kommandóst, akik elfoglalták azt – alig győztem arrébb terelni egységeimet. Ugyanígy meglepett egy légi támogatás is, mely pár emberem életébe került, hiszen nem tudtam időben kivonni őket a megtámadott területről. Épp ezért tessék figyelni a rádióforgalmat – persze aki nem tud angolul, az fújhatja; kiírva sajnos nem jelenik meg semmi a képernyőn.

Cincér a sasmadárnak: a légitámogatást egy zónával arrébb kértem!!!

Az irányítás kitárgyalásán is hamar túleshetünk, hiszen az alapok a régiek, egyéni és csoportos kijelölés, hozzárendelés számbillentyűhöz, stb. Ám amire már Puma is felhívta a figyelmet a bevezetőben említett cikkében, az tényleg elég gáz, és kell egy kis idő, míg megszokja az ember: a bal klikkre történő kijelölés „hozzáragasztja" a kiválasztottat a kurzorhoz, így bárhová klikkelünk ezután, elindul arrafelé, még a legforróbb szituációban is, ami jó pár ősz hajszálat eredményez tábornoki kobakunkon. A kijelölést csak egy jobb klikk szünteti meg, úgyhogy még C&C veteránoknak is ajánlom a gyakorlópályát, hogy hozzászokjanak ehhez…

Ami külön kiemelendő viszont, az a rengeteg apró ötlet, amit beleszúfoltak a fejlesztők a játékba. Városi konfliktusokban bármely civil épületbe bepakolhatjuk katonáinkat, így megspóroljuk az őrtornyokat. A jenkik lelőtt repülőiből szerencsés esetben katapultálnak pilótáink, akik aztán a harcmezőn „einstandolhatnak" maguknak egy járművet, hogy folytassák a csatát. A kínaiak épülete köré taposóaknákat telepíthetünk, a terroristák bármelyik koszlott személyautót gyilkos bombává preparálhatják. Mivel az egész játéktér ily módon bejátszik, sokkal izgalmasabb a meccs, oda kell figyelnünk mindenre, szerencsére minden fél rendelkezik kémkedésre, észrevételen felderítésre alkalmas egységgel, így kiemelt fontosságú a

MULTI

Mivel a cikkben nem sok szó esett a többjátékos üzemmódról, álljon itt kiegészítésül pár infó róla, bár jómagam ezt nem próbálhattam ki, leszámítva persze a skirmish módot, mely azért valamit mutatott a ránk váró élményekből. Alapból van egy QuickMatch, mely a megadott paraméterek alapján próbál nekünk társat keresni, és egy Custom Match, melyben a szokásos módon válogathatunk a rendelkezésre álló játékok közül, társalloghatunk a kollégákkal, vagy mi magunk indíthatunk új játékot. Érdekesség a Sandbox Mode, melyben bármelyik multiplayer térképet kipróbálhatjuk egymagunk, a kiválasztott hadseregünk összes épületével és fegyvernemével egyetemben.
(A végleges játék tartalmaz még egy térkép- és küldetésszerkesztőt is. Elméletileg a mi verziónkban is benne volt ez, csak nem indult el, remélem, ez tényleg csak a mi példányunk nyűgje volt…)

pálya mielőbbi felderítése, akár defenzív, akár offenzív okokból – utóbbit nemcsak az említett épületfoglalás miatt említem, hanem pénzügyi vonatkozásai miatt is.

A C&C sorozat eddig is visszafogott mikromenedzsmentjéről volt ismert, nincs ez másként most sem, csak épp elszakad a Dűne „fűszer-standardjától", nincsenek többé végtelen tibériummezők – jókora rakodóterületek vannak, melyekből az árut teherautókkal (Kína), helikopterekkel (USA) vagy kétkezi munkásokkal (GLA) kell beszállítanunk ellátó központjainkba. Ráadásként megtanithatjuk bakáinknak a speciális épületek elfoglalásának tudományát, és birtokunkba vehetünk mindenféle kellemes dolgot: olajkutat, mely pénzünket gyarapítja, olajfinomítót, melynek birtoklásától olcsóbb lesz gépjárműveink előállítása. A kínaiak hackerei az Internetről utalhatnak át csinos summákat népük bankszámláira, a terroristák ősz szakállú vezére pedig tankjai legénységét „fejtágíthatja", hogyan nyerjék ki a harcmezőn füstölgő roncsokból az értékes anyagokat, és persze az ENSZ segélyszállítmányainak megdézsmálása is mindennapos rutint jelent náluk.

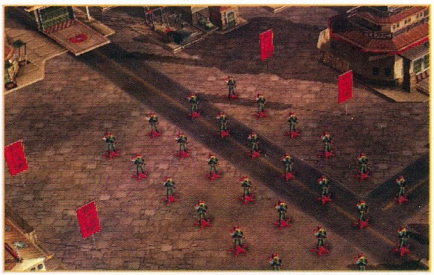
A grafika érdekes okfejtésre késztetheti a magamfajta harcedzett cikkírót. Ránézésre engem leginkább az Empire Earth-re emlékeztetett, azaz élénk színvilágú, de nem túl részletesen kidolgozott, alacsony poligonszámú karakterek. A zoom szerencsére itt megáll egy elviselhető szintnél, de úgyse sokat fogjuk használni sűrű csatában. Egyébként a látvány összhatásában nem rossz, kellemes textúrákat találtak a grafikusok, úgyhogy az épületek, és különösen a környezet megfelelő, a járművek már a Dörmögő Dömötörből kivágott és összeragasztott modellekre hasonlítanak, az emberek pedig pár vonalból összedobott figurák. Azt elég nehéz megtudni, milyen fegyver van a kezükben, a géppisztolyos rangerekről első blikkre azt hittem, rakétavetősök, de azoknak jókora piros fejű gyufaszál van mellső végtagjaikban. Ezek figyelembevételével azért a hardverigény elég kemény, hiszen a mellékelt ajánlott konfig 2 gigás procit és minimum GF3-at vagy Radeon 8500-öt irányoz elő. Nekem ennek ellenére egy GF2 Ti 1024-ben, legnagyobb részletességgel is megbirkózott a feladattal (AMD XP 2000+ proci és fél giga DDR RAM támogatással), de ne feledjük, hogy ez szóló módban érvényes, azt nem tudom, mit érne mindez multiban... (Érdekes módon egyébként a játék motorjával hajtott átvezető filmek már szaggattak rendesen, néha szinte élvezhetetlen módon.) Szóval érdekes a Sage engine, de ha a poligonokat a játszhatóság oltárán áldozták fel, bánja kánya, mert az érdekes okfejtés itt következnd: az emberfia pár órányi játék után hajlamos elnézni mindezeket, hiszen elkapja a játék hangulata, és ez azért tényleg a helyére teszi a dolgokat. A kampánymódban a már említett mozik filmszerűen szakítják meg a játékot, néha holmi divatos Mátrixos effekttel fűszerezve a látványt, azaz kimerevítve, lelassítva egy torony összedőlését, vagy egy jármű felrobbanását. Mindemellé társul a még mindig hihetetlen Bill Brown zseniális zenéje (róla bővebben az emlegetett múlt havi cikkben).

Sajnos elfogyott a rendelkezésemre bocsátott hely, így kurtánfurcsán zárjuk le a cikket. Az összkép, mint említettem, jó. Akik szerették a C&C-t, akik szeretik az RTS-t és a modern hadviselést körüljáró játékokat, azoknak mindenképp érdemes magukra ölteni a tábornoki uniformist pár órára – aztán lehet, hogy beleszorulnak hosszú időre. És hangsúlyozom, az igazi élmény mindenképp az, ha pár haverral összefeszülsz akár helyi hálón, akár a neten. Elöljáró fogadása balról, fegyverrel tisztelegj...

]{redenc

IRÁNYÍTÁS

Álljon itt pár fontos billentyű, hogy ne kelljen annyit keresgélnetek:
Zoom: egérgörgő, vagy számbillentyűzet 8-2
Forgatás: számbill. 4-6
Kamera alaphelyzetbe: számbill. 5
Kameraállás mentése: CTRL + F1-F8, ugrás a megfelelő funkcióbillentyűvel
Command Center: H
Kényszerített támadás: CTRL + bal klikk
Támadásos előrenyomulás: „A" nyomva tart + klikk
Őrzés: „G" nyomva tart + klikk
Stop: S, szétszóródás: X
Útvonal kijelölés: ALT + bal klikk
Multiban beszélgetés mindenkivel: Enter, szövetségessel: Backspace



MINIMUM CONFIG: PII 350 MHz, 64 MB RAM, DX 8.1, 2 GB HDD
JAVASLAT: 2 GHz erősségű proci, 512 MB RAM, korrekt grafikuskártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	C&C sorozat	Total Annihilation
Video	LAN/INTERNET	92%	90%

- Hangulat, zene
- Ötletek
- Egy- és többjátékos mód
- Skirmish mód
- Cikkben említettek

92%

NETROPOLIS

NETCAFÉ • LANPARTY • KONZOLTEREM

ÍZELÍTŐ A NETROPOLIS NETCAFÉ SZOLGÁLTATÁSAIBÓL:

Ultragyors Internet - Alacsony áron

Lanparty HIGH-END számítógépeken

Playstation 2 és XBOX konzolterem

PC, Playstation 2 és XBOX játékok

CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW lemezek hihetetlenül kedvező árakon!

NEM SZÁMÍT, HA CSÍRKE VAGY!

NYITVA TARTÁS:

HÉTFŐ - CSÜTÖRTÖK 10-22 ÓRÁIG
PÉNTEK - SZOMBAT 10-24 ÓRÁIG
VASÁRNAP 10-22 ÓRÁIG

1064 BUDAPEST, ANDRÁSSY ÚT 33.
/ANDRÁSSY – NAGYMEZŐ SAROK/
TELEFON: 481-9528 • 321-3279
INFO@NETRONET.HU • WWW.NETRONET.HU

DATA BECKER
SOFT ENTERPRISES
WWW.HIGHLANDWARRIORS.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

HIGHLAND WARRIORS

A Nyakigláb, a kelta meg a többiek: valós idejű mélyrepülés a skót magasföldön, csak hivatásos rettenthetetleneknek.

Parancsoljon uram, miben lehetünk szolgálatára?

Beront a skót a megasztórba.
– Milyen évet írunk? – ordít a jelenlévőkre taglóját lengetve.
– Kétezerhármat – felelik azok.
– Afrancba – dünnyögi a szoknyás. – A hollandok aszonták, épp csak hogy lecsúszunk majd a Mel Gibson filmjéről…

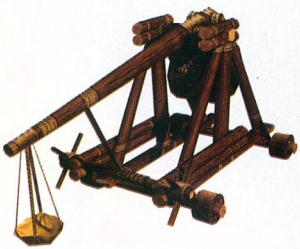
Fentiek – a viccet sejtető indítás dacára – híven tükrözik a kiábrándulást, melyet e sorok írója a Data Becker új programjával való ismerkedés közben átélt. Nem az alapötletben, nem is a tálalásban van a hiba – a Highland Warriors, számos sorstársához hasonlóan, a koncepcióhiánynak és a múló időnek esett áldozatul.

Az alkalom szülte RTS sikerreceptje egyszerűnek tűnhet. Végy egy A kategóriás hollywoodi filmet (esetünkben Mel Gibson több Oscarral díjazott alkotását, a Rettenthetetlent), vásárolj hozzá egy kellőképp látványos 3d motort (utóbbi szerény véleményem szerint az Ensemble Studios Empire Earth-jének masinája lehet) aztán határozd meg a fejlesztési ciklust, ösztökéld az embereidet… és imádkozz, nehogy befektetésedet túlhaladottá tegye a játékipar fejlődése.

A Data Becker terméke zökkenőmentesen veszi az első két akadályt; grafikai motorja produkálni képes mindazt, amit már az Empire Earthben produkálnia illett volna. A terep szelíd lejtésű görbe mentén zoomolható, a figurák közelről változatlanul baltapofájúak ugyan, de sokkal előnyösebb külsejűek az Ensemble Studios birodalmi földjének alacsony poligonszámú lakóinál. Oly meggyőzőre sikeredtek, hogy a játék a komplett intrót velük játszatja el anélkül, hogy a röhejesség bűnébe esne – ez utóbbit rokonszenves ösének még tavalyi küldetéslemezével sem sikerült elkerülnie.

A Highland Warriors játékmenetével is követni igyekszik az Age of Empires óta használatos sémát: különböző nemű paraszt-jaink gyűjtögetnek, vadászgatnak, földet túrnak vagy építkeznek, katonáink mind nagyobb számban ténferegnek a számukra épült barakkok előtt, az egységek tájnyelvű dünnyögéssel (az angolok esetében ékes hollandsággal) reagálnak a kapott parancsokra… és a fejlesztéshez szükséges nyersanyagok is ugyanúgy fekszenek a lábuk előtt, ahogy azt a „nyugis" irányzat korábbi darabjaiban megszokhattuk. Újdonság a munkásosztály felturbózásának opciója: gyakorta építkező egységeink idővel képzett pallérokká, a földeken dolgozók ihletett növénynemesítőkké válnak. Szintlépésüket hatékonyságuk is tükrözi, egyéb adottságaikra – köztük az intelligenciára – azonban nincs hatással: támadás esetén éppoly passzívak, mint zöldfülű társaik, és mintha nem tudnák, hogy egyetlen csapás is vesztüket okozza, higgadtan dugványoznak tovább mindhalálig.

Csak a rend kedvéért: a dolog Skócia ködülte felföldjén, a mozi- és sorozatfilmekben megénekelt halhatatlan hegylakó szűkebb hazájában játszódik. McLeodok ippeg nem szerepelnek benne – a klánok közül csak a McDonaldokat, a McKayeket és a Cameronokat van alkalmunk harcba ve-



zetni. Egyjátékos módban négyféle kampányt indíthatunk, mely végigköveti a felföld népének történetét a mitikus „sötét" középkor Albájának szörnyekkel csatázó druidáitól a 13. és 14. század fordulójának angolok elleni szabadságküzdelméig. Akinek ez sem elég, konfigurálhat magának szabad játékot, melynek során húsz multiplayer pályán mérheti össze erejét az általa választott AI ellenfelekkel. Már ez sem piskóta, a „gyakós" RTS szerelmeseinek azonban az igazi multiplayer játszmák tartogatják a legcsúfabb meglepetést. A Highland Warriors – balkézi Empires leszármazott lévén – nem különösebben eredeti, nem is igazán nehéz, egységeinek és épületeinek statisztikáit azonban oly csapnivalóan kalibrálták, hogy használhatóságuk (élvezeti értékükről nem beszélve) minden képzeletet alulmúl.

És itt kezdődik a baj.
Az első hiba a fejlesztési ciklus elméretezése volt: oly hosszúra szabták, hogy a kezdetekkor kitűzött célt – a Rettenthetetlen támasztotta érdeklődés kiaknázását – háttérbe szorította a divatkövetés kényszere. Ez utóbbi olyan kompromisszumokat szült, melyek a HW-t szép reményű történelmi stratégiából mágiával kicsicsázott Warcraft III utánzattá, a tökös-mákos RTS mezőny tipikus képviselőjévé silányították.

A koncepcionális zűrzavar már a kedvgyilkos intrót és a remekbe szabott, ám feleslegesen trükkös főmenüt követő lépésben tetten érhető. Látómező peremét légypiszokként lepik a kezelőszervek: minden alapvető egység- és parancstípusnak külön kapcsoló, minden kapcsolóknak cirádás foglalat, magának a 3D terepnek szakadozott pergamenből faszolt gobelinkeret dukál. A sejtelmes rendeltetésű micsodák tömegétől megrettent játékosra nyugtatólag hat, hogy az opciók közt az interfész testre szabásának lehetősége is szerepel… bár ez a funkció az általam tesztelt változatban még nem nagyon működött.

Említésre méltó újdonság az évszakok változása. Kezdetben ezt hibáztattam az újonc gépigényéért, de kiiktatásával sem sikerült érdemben javítanom a sebességen: a Highland Warriors restsége a P4 alatti kategóriákban gyaníthatóan sok boszszúság forrása lesz. A valóban dinamikus játékkörnyezet sajnos csak ábránd marad – az ősz közeledtét a rétek felett imbolygó döhe hópihék, a tél beálltát a pálya színeinek kifakulása jelzi. Ez utóbbit (eltekintve attól, hogy szánalmasan fest) megbocsáthatatlan játéktechnikai bakinak tartom. Gaz ángliusaim piros tunikájának málnaszínűvé válásához egy pillanat is elég volt, újbóli beazonosításuk jó egy percig tartott, és értékes időt rabolt el a fontosabb teendőktől.

Egyjátékos módban se kimondott kélyhömpöly – de belegondolni sem szeretek, mihez kezdtem volna, ha a program dial-up díjszabás mellett, egy hat résztvevős multi csata hevében műveli ugyanezt.

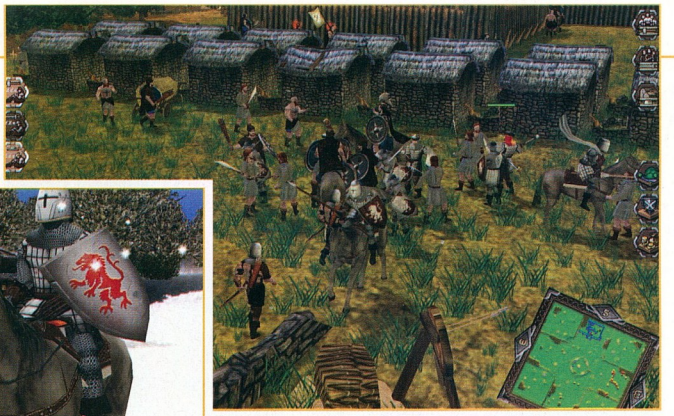
MENEKÜLÉS SKÓCIÁBÓL

KEDVCSINÁLÓ
A játék intrójában skót szabadságharcosok szedett-vedett csapata támad a napi tevékenységüket (martalóckodás) folytató angol katonákra, és hősies küzdelemben… az utolsó emberig odavész.

ERŐS BEÜTÉS
…az eladási listákat vezető Warcraft III részéről: az egyjátékos mód négy küldetésláncába a klasszikus középkor szabadságküzdelmein kívül a mitikus Alba druidáit és mágiáját is belezsúfolták. A valódi Skócia remélhetőleg többet változott ezer esztendő alatt a HW-ban megeneltnél – mert itt elejétől végig ugyanazokkal a kolbásztöltelék egységekkel és lebírhatatlan hősökkel találkozunk.

MESSZIRŐL MEGJÁRJA
…de próbáljunk csak rázoomolni házak közt bóklászó embereinkre! Túl azon, hogy előszeretettel közlekednek egymáson át, a legtöbb bokáig, némelyik egészen térdig az anyaföldben jár.

HIRTELEN HALÁL
A Higland Warriors egyik ellenszenves – ha nem legellenszenvesebb – sajátsága, hogy az ESC billentyű játék közbeni megnyomására utunk a főmenü helyett kérdés és figyelmeztetés nélkül egyenesen a Windows munkaasztalra vezet.



A skót felföld minden klánjának sajátos mintázatú kiltje (szoknya), tartánja (tógaszerű átalvető), klémorja (masszív, hegy felé szélesedő pengéjű kard) és saját históriája van – a HW mindebből csak egy nevet meg egy-egy történelmi vagy mitikus hőst hagy meg nekik. A hódítókat Nyakigláb Edward angol király, a honvédő kelta frakciókat egy Gandalf-szerű aggastyán, a gael Rhiannon istennő és a gumigerincű Robert the Bruce mellett maga William Wallace hivatott harcba vezetni. Utóbbit – közelebbről meg nem határozott okból – Mel Gibson helyett egy fogzó csecsemőről mintázták, de nem hagyja magát zavartatni tőle. Egy-egy bunkócsapással féltucat nehézlovast taglóz le, csűröket dönt romba, fején elvásik a kard, gyomrába belegörbül a lándzsa… és közben csak úgy szikrázik körülötte a hősi ménkű. Egy ilyen szuperlény megfékezésére (amennyire a szeszélyesen ide-oda ugráló állapotcsík sejtetni engedi) csak hasonló szuperlénynek van esélye, de vérét még be sem itta a föld, mikor a bozótból kicsörtet a következő… és a közeli barakk kapujában (háttal) álló bunkós testvérek közönyétől felbátorítva tovább öldököl.

És így tovább.

Az összképet tovább rontják a szárnyaszegett képzeletről (vagy krónikus időhiányról) tanúskodó pályák. A két játékosnak szánt darabokat oly szűkre szabták, hogy a szembenálló felek munkásai már az első percek gombászása közben egymásba botlanak, csoportos bicskázássá silányítva a legendák háborúit és a skót klánok dicső szabadságküzdelmét. E fogyatékossággal Data Beckerék is tisztában lehettek, és a tőlük telhető egyetlen módon próbálták elkendőzni: a programot – az Age of Empires szabásúak utóbbi inkarnációinak jó szokása szerint – teljes értékű pályaeditorral szállítják.

A Highland Warriors szomorúan elvetélt kísérlet egy pár éve felkapott, majd csendben elejtett korszak virtuális megidézésére. Készítői megfelelő felszereléssel indultak a jó irányba, a központtól kapott ellentmondásos utasítások miatt azonban egészen máshová érkeztek, mint szerettek volna: a budget kategóriás játékok vadászmezejére, ahol – a program irreális hardverigénye miatt – sok babér aligha terem nekik.

skald

MINIMUM CONFIG: PIII 800 MHz, GeForce 2 MX (32 MB) vagy kompatibilis ATI/Matrox modell
JAVASLAT: PIV 1,3 GHz, GeForce 3 (64 MB) vagy kompatibilis modell

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Shogun: Total War	War and Peace
Trainer	LAN/INTERNET	95%	PC.GAMES - 2003/02 - 85%

- [+] Történelmi szál
- [+] Néhol szemrevaló
- [-] Másutt kimondottan béna
- [-] Zűrös az interfésze
- [-] Magas a hardverigénye

72%

MICROSOFT
RELIC
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/IMPOSSIBLECREATURES/
AZ ÁR NEM ISMERT

IMPOSSIBLE CREATURES

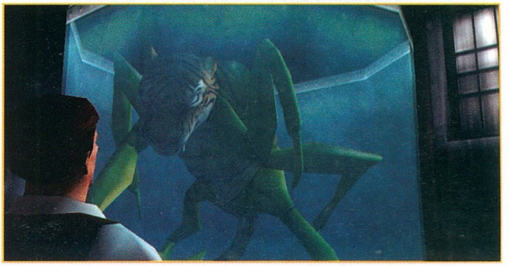
„Repül a bálna, repül a bálna, mindenki álljon vigyázzba" – énekelte annak idején a Republic. Lehetne ez a legújabb MS játék szlogenje is...

Régen volt egy könyvem, amiben állatok képei voltak (jó mi?). E könyv azonban más volt, mint a többi, mert az oldalait még a nyomdában három részre darabolták, és szabadon lehetett mixelni az állatok fejét, testét és lábát, hogy viccesebbnél viccesebb lényeket kapjunk. Olyan állatokat lehetett fabrikálni, mint a Krokafánt vagy a Pazilla – ez utóbbi egy papagájfejű, vízilófejű és gorillalábú szörnyeteget takart. Hogyan jön ez ide? Nos, azért, mert ezek az emlékek törtek fel bennem, amikor nagyító alá vettem jelen cikk tárgyát, az Impossible Creaturest. Ebben a játékban ugyanis fontos szerepet kap a különféle állatok testrészeinek összekeverése, hogy ezáltal hozzuk létre félelmetes hadseregünk „katonáit".

A Relic nem tartozik azon csapatok közé, amelyek ontják magukból a játékokat. Előző fejlesztésük ugyanis a nem éppen mai gyerek Homeworld, ami nagy újításokat hozott a játékpiacra (olyannyira, hogy új műfajt teremtett), ezért várható volt, hogy a viszonylag hosszú ideig fejlesztett új játékuk is hasonlóan eredeti lesz. Nos, kicsit belemélyedve az IC világába azért azt el kell mondani, az alapötleten kívül sok újdonság nincs benne – sőt, néhány területen akár még elavultnak is nevezhető. Nézzük például a grafikai megvalósítást. Nos, az IC egy kutya közönséges 3D-ben pompázó RTS. Még csak nem is nevezhető különösen szépnek, mert például a játék szereplői még nagy felbontáson is elég elnagyoltak, az állatok (vagy szörnyek, nézőpont kérdése) is elég bumfordiak. Emellett valami az objektumok arányaival sem stimmel. Lehet, hogy realisztikusak az épületek, fák és állatok egymáshoz viszonyított méretei, de ennek következtében, ha a lényeinkben akarunk gyönyörködni (vagy legalább egy kicsit nagyobb méretben látni őket), mert azért jól néz ki, ahogy rúgják, harapdálják és csipkedik egymást, akkor a terepből látunk keveset, ha kizoomolunk, akkor pedig egységeink kis túlzással néhány pixel méretűre zsugorodnak öszsze. Emiatt még egy 19"-os monitor előtt ülve is folyamatosan nagyítottam-kicsinyítettem a képet, mert valahogy nem tetszett, hogy nagyítóval kell nézni seregeimet, ám a harci helyzetet is szerettem volna nyomon követni.

A kezelőfelület sem hoz semmi újat. Ahogy a legtöbb RTS-nél már megszokhattuk, a képernyő felső felét a játéktér foglalja el, míg az alsó részen a minimap, a lényeink fontosabb adatai valamint az irányításukra szolgáló parancsikonsor (mozgás, támadás, építés, viselkedés beállítása stb). Őszintén megvallva, szerintem egy kicsit túlméretezték ezt a kezelőpanelt, mert elég sok helyet elvesz a játéktér elől. Ráadásul szinte biztos, hogy egy átlagos játékos a mozgás vagy támadás ikonokat az életben nem fogja megnyomni (mert könnyebb és gyorsabb az egér jobb gombjával kattintani), a csapatok villámgyors kiválasztására szolgáló hotkey-k helyett sem fog senki a minimap körül elhelyezett számokra bökdösni. Ebben a tekintetben úgy vélem, hogy a Haegemoniában lévő dinamikus (csak az foglalja a helyet, ami feltétlenül fontos) felület mérföldekkel jobb ennél, mert helyet hagy a lényegnek. A teljes képhez azért hozzátartozik, hogy a kezelőfelület eme hiányosságai ellenére a játék irányítása könnyen és fájdalommentesen megtanulható, mert követi a máshol már jól bevált sémákat (Warcraft, Age of Empires), csak picit már elavult.

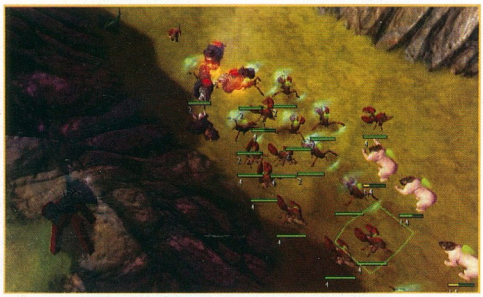
A zenei betétek hangulatosak, akárcsak a főbb szereplők hangja, viszont a lényeink szókincse kimerül egy-egy rövid hörgésben és vinnyogásban, ami hosszabb távon elég monotonná teszi a játékot. A legrosszabb azonban a játék közbeni eseményekről tájékoztató szöveg. Például ha táma-



Főnök, ugye tényleg törésálló az akvárium?

A HOSSZÚ ÉLETTARTAM TITKA

A fejlesztők úgy döntöttek, hogy a játék kiadása után nem sokkal kiadják azokat a programokat és eszközöket, amelyekkel az alkotó hajlamú játékosok kiegészítőket és modifikációkat fabrikálhatnak kedvükre. A manapság már szabványosnak tekinthető pályaszerkesztő mellett új lények és képességek létrehozására is lehetőségük lesz azoknak, akik nemcsak a játékban, hanem az alkotásban is örömüket lelik. Mindenképpen dicséretes hozzáállás ez a fejlesztőktől, és nem egy csapat követhetné a példájukat.



Támadás testvérek! Bár azt sem tudom, hogy ki kicsoda, vagy micsoda?

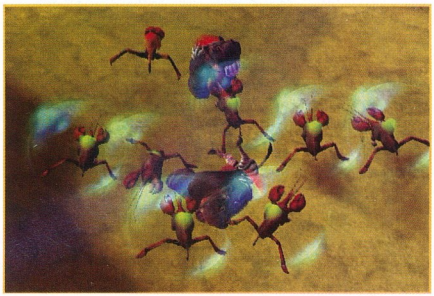
dás ér bennünket, akkor amíg a csata tart, a gép folyamatosan és monoton ismételgeti, hogy „the critters are under attack", még akkor is, ha éppen ott tevékenykedünk, és teljesen tisztában vagyunk vele. És csak mondja, és csak mondja, és csak mondja (ugye milyen uncsi? :)), az ember pedig már azért igyekszik minél hamarabb legyőzni az ellenfelet, hogy végre megszabaduljon ettől az idegesítő szövegtől. Pedig a figyelmezető beszólások egész érdekes, laza „csöves" stílusban szólnak, csak hát... De a negatívumok után nézzük a játék jó tulajdonságait!

Kezdjük a hangulatával, amit szerintem nagyon jól eltaláltak a készítők. A főhős (Rex Chance névre hallgat) enyhén Indiana Jones beütésű figura, a szarkasztikus megjegyzések pedig csak úgy hullnak belőle, nem kímélve alkalmi segítőtársát, Dr. Lucy Willinget sem. A játék alaptörténete szerint az 1930-as években, amikor a világ éppen a nagy gazdasági válsággal volt elfoglalva, egy iparmágnás – Upton Julius – a csendes óceán egyik eldugott sarkában lévő szigetvilágon érdekes kísérletekkel volt elfoglalva. Rex apjának és Lucynak a segítségével feltalálta a génmanipulációt (Sigma Technology), ami lehetővé teszi, hogy különböző állatokat összeturmixolva hibrid fajokat hozzanak létre. Valami azonban elromlott, Julius gonosszá vált, és a technikát önös céljaira akarta használni. Rex egy levelet kap apjától, mire felkerekedik, hogy kiderítse, mi is történt valójában... Bár a történet írója valószínűleg nem fog Hugo-díjat kapni, hangulatos környezetet teremtett a játék számára. A szereplők megvalósítása is stílusos, képregényekbe illő. A gonoszokból például csak úgy sugároznak a negatív hullámok, gúnyolódnak vagy éppen fenyegetőznek, és ha vesztenek, akkor dühöngnek, meg hisztériáznak. Mindenkinek megvan az egyénisége, például a verőemberek nagydarabok és természetesen meglehetősen korlátozott intelligenciájúak, ám a szívük mélyén még gyerekek, míg az őket irányító főnökök kifinomultak és ravaszak. A képi világ mellett a szereplők szövege és az események is teli vannak poénnal.

Persze a humor önmagában kevés ahhoz, hogy jó legyen a játék, ezért térjünk át a lényegre, hogy mi van mindezek mögött. Mint már említettem, az IC első közelítésben egy szimpla RTS. Minden küldetésben fel kell építenünk egy bázist, melyhez szénre (ezt munkásaink – henchmen – bányászhatják) és energiára (ezt az építhető erőművek termelik) van szükség. Többféle épület áll rendelkezésünkre: találkozunk az egységek termeléséhez szükséges építményekkel (creature, water és air chamber), mindenféle upgrade lehetőségeket biztosító házakkal, és a védelmi tornyok sem maradtak ki. A győzelemhez természetesen meg kell védenünk saját bázisunkat, miközben lerombolhjuk az ellenfelekét. Aki játszott már például a Warcrafttel, annak első pillanattól kezdve ismerős lesz minden. Ami viszont nagy újdonság, az a már említett lénytervezés, mivel ebben a játékban nekünk kell megalkotnunk harcosainkat.

Több mint 50 állatfaj ad kiinduló alapot a kísérletezéshez. Ezek mind létező fajok, olyan közönséges állatok, mint a farkas, a medve, a bagoly, a vipera vagy éppen a rák. Ezekből az állatokból kell kiválasztanunk kettőt, amelyek testrészeit tetszés szerint kevergethetjük egy jól megtervezett kezelőfelületen. Minden fajnak vannak alapvető tulajdonságai (életerő, gyorsaság, látótávolság, védettség), amelyeket az új hibrid is örököl attól függően, hogy melyik fajból mennyi testrészt kapott (átlagosan 3-5 részből áll egy állat). Ezen túlmenően a legtöbb állatnak vannak speciális tulajdonságai is. Egyértelmű például, hogy a madarak szárnyai a repülést, a halak uszonyai pedig az úszást teszik lehetővé, de a támadási módokat is egy-egy testrész határozza meg. A rák ollója vagy az íjhal szája más-más típusú és erősségű támadást tesz lehetővé, amely alapvetően kétféle lehet – a játékban vannak közelharci és távolsági „fegyverek". Ezek mellett egyéb speciális képességek is léteznek, mint például a falkataktika (ha egy ilyen faj több egyede harcol egyszerre, akkor bónuszt

Néhol kicsit elavult, picit idegesítő, de egyébként remek hangulatú és élvezetes játék.



NÉHÁNY "ÖSSZERAKÓS" JÁTÉK

Bár az IC legnagyobb újítása a rendelkezésre álló lények összebarkácsolása, létezik már egy-két hasonló stratégiai játék, amelyben ha nem is élőlényeket, de saját magunk „tervezhetjük" meg egységeinket. A Warzone 2100-ban (amely maga is RTS) tankokat és egyéb harcjárműveket rakosgathatunk össze különféle komponensekből. A körökre osztott stratégiák között pedig már nagyon régóta uralkodik a Master of Orion 1. és 2. epizódja, valamint egy sharewareből kereskedelmi programmá vált gyöngyszem, a Space Empires IV., melyekben igen nagy szerepet játszik űrhajóink „dizájnolása". Említést érdemel még a futurisztikus Civilization klón, az Alpha Centaury, ahol szintén legózni kell a különféle alkatrészekkel.

kap), regeneráció, álcázás vagy a mérgezés. A készítők állítása szerint az összes lehetőséget figyelembe véve több mint 50.000-féle lény hozható létre, ami elég impozáns mennyiség, még akkor is, ha egyes kombinációk közt nincs túl sok különbség.

Persze nagy kérdés, hogy vajon a játékegyensúlyt hogyan lehet megvalósítani ilyen sokféle egység esetén. Nos, az IC-ben több eszköz is szolgál erre a célra. A legfontosabb, hogy minden állatnak van egy szintje (1-5-ig), amelyet minden esetben ki kell fejleszteni a központi épületben, komoly mennyiségű nyersanyagot feláldozva. Így nem vesztik értelmüket az alacsony szintű lények sem, hiszen a pályák elején nincs lehetőségünk egyből a legerősebbeket megépíteni. Néha például érdemes kompromisszumot kötni a tervezés során úgy, hogy összeházasítunk egy magas szintű lényt egy 1-es vagy 2-es fokozatúval, hogy a végén egy picit gyengébb, de jóval olcsóbb szörnyet kapjunk. Arról sem szabad elfelejtkezni, hogy minden speciális képességnek van ellenszere – például a láthatatlanságot eredményező álcázás képességet semlegesíti egyes állatok szaglása. A területre ható támadások az esetek legtöbbjében pedig nemcsak az ellenséges, hanem a saját állatokra is ugyanúgy hatnak. Mindezek ellenére azt kell mondani, hogy vannak hiányosságok a játékegyensúly területén. Például a röpképes fajok annyira gyengére sikerültek, hogy a légvédelmi tornyok pillanatok alatt képesek leradírozni őket az égről (egy-két méregdrága kombinációtól eltekintve), vagy a távolsági támadásra képes lények az útkeresés apróbb hibái és a pályák szűk kanyonjai miatt előnyben vannak a közelharciakkal szemben. Az úszás képessége pedig sokszor a pályák tervezése miatt ér keveset, mert kevés lehetőség van a partraszállásra (annak ellenére, hogy szigeteken zajlanak az események).

Érdemes még szót ejteni az egy- és többjátékos módról. Az egyjátékos kampány története érdekfeszítő, a küldetések során viszonylag változatos feladatokat kapunk. Bármikor tervezhetünk új lényeket, akár a küldetés közepén is, ha már sikerült megszerezni a vadon kószáló állatok DNS-térképét. Amíg kísérletezünk, addig az akció szünetel, hogy nyugodtan törhessük a fejünket az új szörny megalkotása közben. Annyi csak a korlátozás, hogy egyszerre maximum 9-féle lény lehet a csapatunkban, és persze az erősebbek a történet vége felé fognak rendelkezésre állni. Érdekes újítás, hogy az épületek tervrajzait nem kapjuk meg automatikusan – el kell loptunk Lucy segítségével az ellenségtől. Ezenkívül a két főhős is kap új képességeket, Lucy például amellett, hogy melósként is működik, képes szabotázs végrehajtására, míg Rex DNS gyűjtő puskája idővel halálos mesterlövész fegyverként is fog funkcionálni. Érdemes tehát végigjátszani ezeket a küldetéseket is, azért is, hogy megismerjük a szörnyek erősségeit és gyengéit, mielőtt beszállunk a multiplayer játékokba.

Itt ugyanis csavartak egyet a lénytervezési részen. Érthető a dolog, hiszen amikor több ember is játszik egyszerre, nem lehet megállítani a játékot, amíg valaki lényeket tervez. Ezért a fejlesztők úgy döntöttek, hogy mindenki a csaták előtt kell, hogy összeállítsa a hadseregét (ha nem jó a néhány előre beépített sereg). A „dizájnolás" során semmiféle korlát nincsen, viszont minél többféle helyzetre fel kell készülni. Például, a kezdő játékos beleeshet abba a hibába, hogy ultrabrutál szörnyek tervét viszi a játékba, amelyeket csak később tud megépíteni a szint- és nyersanyagkövetelményük miatt – aztán csodálkozik, hogy valaki az első pár perc után tönkreveri néhány alacsony szintű, ám olcsó szörnynyel. Olyan ez a megoldás, mint a Magic: The Gathering és hasonló kártyajátékoknál, ahol a játékosok maguk állítják össze a paklijukat, amivel játszani fognak, miközben nem tudják, hogy az ellenfél milyen meglepetésekkel készül. Várhatóan sok izgalmas és változatos meccsre ad majd lehetőséget az IC újszerű megközelítési módja.

Összefoglalásul azt mondhatom, hogy a Relic-es fiúk megint egy kellemes programot alkottak. Bár a játék az RTS-ek megszokott sablonjára épít, van annyi újdonság benne, hogy érdemes legyen foglalkozni vele.

SzabFer

IMPOSSIBLE CREATURES

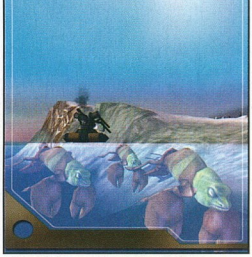
NYEREMÉNYJÁTÉK

Válaszoljatok helyesen az alábbi kérdésekre, és megnyerhetitek a Microsoft által felajánlott Impossible Creatures játékok egyikét.

1. Mikor játszódik az IC cselekménye? 1830
2. Hogyan nevezik a játékban előforduló génmanipulációs technikát?
3. Mi főhősünk neve? REX CHANCE SIGMA TECHNOLOGY

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt március 15.-ig küldjétek be címünkre:

PC.GAMES
1325 Budapest, Pf.: 315



MINIMUM CONFIG: PIII - 500MHz, 128MB RAM, 3d kártya, 1,5GB HDD
JAVASLAT: Mivel 3d-s stratégia, adjunk alá vasat rendesen

DVD kapcsolat: Trainer

Multiplayer: LAN/INTERNET

Warzone 2100 72%

Space Empires IV 91%

- \+ Feliditő ötlet
- \+ Professzionális körítés
- \+ Jó hangulat
- \- Kissé elavult kezelőfelület
- \- Összeakadó egységek

88%

KALAND/RPG

S eljövend a várakozásnak ideje, midőn csupán a ködbe burkolózó jövő kecsegtet halovány reménnyel, midőn az ígéreteknek mézes-mázos szavai lebegnek fátyolos tekintetünk előtt. Meglátjátok majd akkoron, hogy a játékok, melyeket szívetek vágyik, s melyek billentyűitek koptatásának fő okai leendenek majdan, nem jönnek el oly gyorsan, mint hittétek. Bizony mondom néktek, örültök majd ti akkoron egy screenshotnak is, s megnyaljátok a ti kiszáradt szájatoknak cserepes szélit egy béta-verzió láttán. De ha elhamarkodjátok örömötök, az édes keserűre vált majd, s nektek eltávozik majd kedvetek néhány installálásoktól, mert azokban a Gonosz jeleit látjátok majd oly módokon, mik bántják majd lelketek. Sötét örökségetek árnyai közt hitehagyott papok borongnak majd a kettősség purgatóriumában oly földeken, melyeknek neveit szátokra félve veszitek, mert tudjátok, hogy a fekete utakon a múlt gyolcsba csavart rémalakjai kísértenek majd. És a korábban említett nagy nevekre ugyan emlékezni fogtok, és a kicsikből is reményt merítetek, de tudjátok majd: ez a várakozásnak ideje, s keserves az idő, mit ezzel kell töltenetek.

TARTALOM

53 | LEGACY: DARK SHADOWS
Sötét árnyak a múltból és a jövőből: ez az Örökség, ami a Razbor kalandjátékában ránk vár.

54 | CLERIC
A XVI. század Oroszországa kemény hely lehetett. Adjunk még a képhez mágiát, túlvilági rémeket, alternatív isteneket... Ha nem egy akció-rpg-ben kerülnénk ide, vajon milyen esélyeink lennének? És így?

56 | DUALITY
Ígéretes, Neurománcot idéző cyberpunk akció-rpg a „Commandos" fejlesztőitől? Érdekesen hangzik.

58 | PURGE
Szerzőnk érdekes, ugyanakkor elszomorító párhuzamot lát e masszívan multiplayer online FPS/RPG és egy túlhasznált törlőrongy között.

60 | TILMUN: A SÖTÉTSÉG ÖSVÉNYÉN
Orosz RPG, fura nevekkel, érdekes világgal, körökre osztott harccal, vicces magyarítással, nem túl megnyerő külsővel... És ez még csak a kezdet.

62 | THE MYSTERY OF THE MUMMY
Már azt hittük, vége a múmia-láznak. Tévedtünk. Ezúttal Sherlock Holmes próbál rájönni, mi is történik valójában. Vajon sikerül neki?

56 **DUALITY**
Ha minden igaz, ebben a játékban végigpróbálhatjuk a cyberpunk műfajának legismertebb sztereotípiáit. Utcai szamuráj? Decker? Virtuál-lény? Minden lehetőség adott.

ELŐREJELZÉS

Ultima Online: Age of Shadows	2003/02	Electronic Arts
DAoC: Shrouded Isles	2003/02	Wanadoo
Gothic II Feb	2003/03	JoWood
Mistmare	2003/03	Mindscape
I. Jones and the Emperor's Tomb	2003/03	Lucasarts
Eve Online: The 2nd Genesis	2003/03	CC Productions
NWN: Shadows of Undrentide	2003/04	Infogrames
Neocron: Dome of York	2003/04	CDV
Spells of Gold	2003/06	Akaei
Midnight Nowhere	2003/07	Buka

TOPLISTA

1. Morrowind: Tribunal	Ubi Soft
2. NWN: Witch's Wake	Infogrames
3. Arx Fatalis	JoWood
4. Divine Divinity	CDV
5. Icewind Dale 2	Interplay
6. Syberia	Wanadoo
7. Post Mortem	Microids
8. Dungeon Siege	Microsoft
9. Tony Tough	Got Game
10. LotR: Fellowship of the Ring	Vivendi

MÉG NINCS
RAZBOR STUDIOS
WWW.LEGACYTHEGAME.COM
2003 . III. NEGYEDÉV

LEGACY:
DARK SHADOWS

Olyasmi, mint a Syberia, legalábbis néhány aspektusból – egyébként pedig századokon átívelő örökségről, múltról és jövőről, emberekről szól.

Zágrábban nem ülnek tétlenül a játékfejlesztők: a Razbor Studios 2002 februárja óta egy új *point and click* kalandon dolgozik, melynek címe Legacy, azaz Örökség, alcíme pedig Dark Shadows, vagyis Sötét Árnyak. Az idén őszre ígért játék fejlesztése egészen jól halad – a netről már letölthető egy publikus alfa verzió is –, és a látottak alapján úgy tűnik, érdemes lesz követni a projekt sorsát. Mi most felvesszük a fonalat…

…és rádöbbenünk, hogy ha a történet irányába indulunk, igen rövid utunk lesz, ugyanis azon kívül, hogy a sztori 1942-től a 2138-as évig nyújtózik, szinte semmit nem árulnak el a készítők, mondván: egy ilyen kalandjátéknak a sztori a lényege, és nem akarják elvenni a felfedezés örömét. Érdekes PR-fogás…
No, azért a semminél kicsit többet tudunk. Tudjuk, például, hogy a főszereplő egy Ren Silver nevű, 2104-ben született (születendő) nő, aki foglalkozására nézve magándetektív (a SoHo-ban), amihez éles kontrasztot ad a jelleme, ami a *tüzes* jelzővel írható le tömören és velősen. Az anyjától örökölt (emlékszünk a játék címére?) tevékenységi körből e tűznek köszönhetően gyakran csúszik át a törvény másik oldalára: betörés, mindenféle fokú testi sértés, tiltott lőfegyverhasználat, gyorshajtás szerepel a bűnlajstromán. Ren mellett ismerünk már néhány másik arcot is: ott van például az alfában szereplő, meglehetősen titokzatos Jack Black, aki a világ egyik legnagyobb (még a holdi és marsi kolóniákra is kiterjedő) cégénél tölti be az „atyaúristen" pozícióit – és aki már 1942-ben is élt. De említhetném Christine Taylor-t, a kétgyermekes háztartásbelit is, avagy Juan de LaRosa nevét, aki egyszerű taxisofőr – szóval találkozhatunk mindenféle karakterrel mindenféle társadalmi osztályból. Legalább 50 darabbal – ennyit ígérnek ugyanis… Meglátjuk.

Nézzük, mi van a fonal másik végén – vagyis: technika. A motor, ha minden jól megy, olyan lesz, mint a Syberiáé, legalábbis ránézésre: több mint 100 helyszínen ill. több mint 500 jeleneten visz minket keresztül, fix, előre renderelt (és igen szép :)) hátterek előtt. Kik vagyunk mi, illetve a többiek? Pixel és vertex shaderekkel bűvölt, legalább húszezer poligonból felépített 3D karakterek, akiknek realisztikus az ajakmozgásuk, és akik természetesen nonlineáris párbeszédeket folytatnak egymással. A világgal való interakció, mint azt a felvezetőben már említettem, point and click alapú, gördülékeny, kompakt kivitelben.

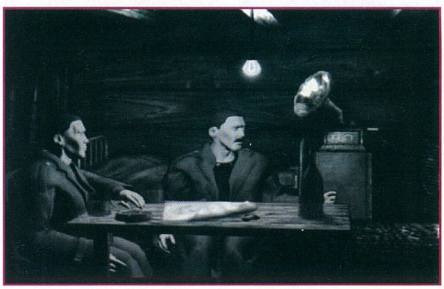
Vajon Lara előtt vagy után végzek az onlány-szépségversenyen?

Fonalazzunk tovább? Mivel mindkét irányban jártam, jártunk már, azt hiszem, csak a személyes vélemény maradt hátra. Csak megismételhetem: szerintem érdemes odafigyelni erre a játékra. Az alfa, valamint a video és a képanyag határozottan jó benyomást tettek rám (a részletek, az animáció, a zene) – remélem, a színvonal a továbbiakban sem csökken. Ha lett volna még egy kis időnk lapzártáig, vártam volna még egy kicsit a teljes demóra is… Ezt karácsonyra ígérték – de még mindig nincs itt, mert dolgoznak, finomítanak rajta. És én valójában azért egy kicsit örülök is ennek. Mert ez azt mutatja, hogy a Razbornál odafigyelnek arra, mit adnak ki a kezeik közül. Csak azért ne vigyék túlzásba a késést…

WhoIsNot

RAZBOR?

Mivel foglalkoznak? Fussuk át a razbor.net ajánlóját! Első helyen természetesen a Legacy fejlesztése áll. A másodikon – egyetlen előző játékként – egy Sivko nevű egérről szóló, gyerekeknek készített színező-programot találunk (micsoda kontraszt! :)). Ezek után már webes projektek következnek: a Razbor tartja fenn Horvátország leglátogatottabb (ők mondták!) Counter Strike központját, valamint saját klánuk, a Legat külön oldalát is. Ezeken túl néhány igen dark (komor, borús, stb.) weboldal címébe botlunk: flash mind, és zenéről, designról szólnak (és fejlesztés alatt állnak). Hát, kb. ez a Razbor. :)



MÉG NINCS
PLUTONIUM GAMES
WWW.PLUTONIUMGAMES.COM
2004 I. NEGYEDÉV

CLERIC

Hitehagyott pap, zombivá változott lakosság, FPS-be oltott RPG – izgalmasan hangzik...

Főhősünk készen áll arra, hogy ossza az áldást... Mivel kéritek?

A hazai játékfejlesztők listáját böngészgetve mostanában kezdtem mélyebben elgondolkodni azon, hogy már nem is vagyunk olyan kevesen – és az úgynevezett „nagyokhoz" (akik már rendelkeznek 1-2 világméretű projekttel) lassan felzárkóznak a fiatal versenyzők is. Az ő helyükbe próbáltam beleképzelni magam, amikor a Cleric című, eljövendő játékról kerestem információkat – vajon mit tehet egy feltörekvő, ám mindenképpen kezdő banda olyan bevált sablonokkal és begyepesedett agyú kiadócégekkel, akik milliós eladásokat, őrült tempójú fejlesztési időt és nem utolsó sorban kreatív ötlethegyeket várnak. Talán megpróbálhatnak valami formabontót kitalálni, éjszakákba nyúló meetingek tömkelegén keresztül kiötleni, mit szeretne látni a piac 2-3 év múlva, vajon milyen stílusú játékba érdemes beleválni, amit még el lehet adni, érdekes is, és vélhetőleg az emberekhez is tetszeni fog. Na, ezek a nem kis terhet magukkal cipelő újoncok mindig is szívesen látott vendégek voltak újságunk hasábjain, ahol is megpróbáltunk (és -unk) helyet biztosítani számukra, hogy elétek tárjuk: a spektrum nagyon széles – még ha néhány projekt érdemtelenül is kerül ki a sajtó látóteréből. Nagyjából ilyen játék lesz a Cleric is – egy kicsit FPS, egy kicsit RPG, de mindenképpen horror.

Na, kérem, akkor álljunk is meg gyorsan, és tisztázzuk a stílusfogalmakat! Kedves rovatszerkesztő barátommal fejünket kezdtük el vakargatni a besorolás láttán, hiszen a közelmúltban már nem ez az első eset, hogy egyes rovatok igencsak izzadva próbálkoznak behatárolni egy-egy produktum lényegi meghatározását, hiszen a készítők legnagyobb újítása már nem a megvalósításban és a még nem hallott történeti elemek elmesélésében rejlik, hanem két-három stílusjegy összemosásában. Visszaemlékezéseim egészen a Hexen és a Heretic megjelenéséig nyúlnak vissza, ahol már fel-felütötték fejüket az RPG elemei az amúgy vérbeli belsőnézetes lövöldözős játékban – és most pontosan ezt az útvonalat szándékozik követni a Plutonium Games lelkes kis csapata is, akik Texas állam bölcsőjében próbálnak egy horror alapokra építkező FPS-RPG-t csinálni. Érdekesen hangzik mindenesetre...

Az előzmények felderítése után nézzük az első konkrétumokat a játékkal kapcsolatban – mondjuk kezdjük rögtön a történet ismertetésével. Az időszámításunk szerinti XVI. századba, vagyis egészen pontosan 1584-be kalauzol el minket a bevezető animáció, a helyszín pedig egy aprócska orosz település: nevezetesen Novo-Kholmogory lesz. Itt észlelték először ugyanis azt a nem egészen hétköznapi tevékenységet, mely meglehetősen összefügg az „ördögi", és „sátánista" jelzőkkel. Az egész várost eláraszító fertő és rohadás jelenlétének csak egyetlen ember vethet véget, akit nem meglepő módon nekünk kell majd irányítanunk. A falucska papja, Aronos Schuler ugyanis az egyetlen elérhető „hős" az adott helyzetben – az Úr e hitehagyott szolgáján tehát a sor, hogy újból felöltse reverendáját, és tegye a dolgát. Még ha éppen shotgunt is kell eme szent ügyhöz a kezébe vennie...

Az alapvető nézet, amivel a játékban találkozni fogunk, az hivatalosan az egyes szám első személy besorolást kapja, azaz láthatjuk a kezünket, benne egy éppen aktuális fegyvert – és aztán miénk az egész világ. No, de akkor hogyan és miként kapcsolódnak be a már igen keményen emlegetett RPG elemek? Semmi vész – nyugtat meg minket a Cleric-kel gyermekkori álmait megvalósító Matthew Doyle, aki a 12 éves kora óta dédelgetett játéktörténet nem engedi az érdektelenség erdejébe veszni, és ezért máris buzgón mutogatja a koncepcióterveket. A karakterfejlődés csak az egyik állomása a szerepjáték-vonulatnak: lesz itt, kérem szépen, többrétű befejezés is (a tetteink szerint alakul, interaktív módon a végkifejlet), nagy számban előforduló nonplayer karakterek (NPC, vagyis nem játszható szereplők, akikkel viszont beszédbe elegyedhetünk), bevethető varázslatok – valamint megjelennek a varázstárgyak is. Ez utóbbiakból például két darab dukál főhősünk kezébe, melyekkel ugyan meglehetősen irthatja az ellenfél táborába tartozó zombikat és őrült teremtményeket – ám nem szabad megfeledkeznünk a két, ellentétes nemű Istenségről, akik feletteink állnak. A program ugyanis aszerint méri teljesítményünket, hogy mennyire tudtunk hűek maradni a jó és a gonosz kísértésének közepette valódi felettesünkhöz – kicsit olyan ez, mintha a

HASONLÓ? BLOODLINE

Ha egészen pontosan vissza szeretnék gondolni, úgy nagyjából két éve tűnt fel a világhálón az első életjel a Bloodline című cseh fejlesztésről, melyet nemes egyszerűséggel csak horror FPS-ként aposztrofáltak a készítők. A történet szerint egy elhagyatott kisvárosba érkezünk, ahol minden szembeköszönő alak zombi és egyéb étvágygerjesztő formában grasszál az utcákon – nekünk pedig semmi dolgunk nincs, mint hogy lekaszaboljuk őket. Az állítólag igen izgalmas játékmenettel próbálják meg elérni a Zima Software emberei, hogy ne csak egyszerű lövöldözést, hanem amolyan igazi horrorfilmes rettegést árasszon magából a játék. Az utolsó életjeleket tavaly novemberben kaptuk róluk, ám azóta a címen elérhető webhely az alábbi üzenettel szál el: A keresett lap jelenleg nem érhető el. Kár lenne pedig érte – szintén egy ígéretes fejlesztésnek tűnt.

Black&White-ban kéne az arany középutat választanunk. Ezekkel a varázstárgyakkal amúgy mindenféle mágikus dolgokat idézhetünk elő: tűz -, szél -, valamint gáztámadás, élet adása és elvétele szörny megidézése, és egyéb, még meg nem nevezett lehetőségek. Az Istenségek által felajánlott feladatokat tehát szelektálnunk kell, ha jót akarunk magunknak…
Hogy mik a lehetőségeink a normális kaszabolásra? Máris mutatjuk nektek a választható fegyvereket. A korhűség kedvéért pisztolyból egy ósdi forgótáras lelet lesz csak megtalálható oldaltáskánkban, azonban jönnek a többiek, mint a például a kardok, szablyák, sarlók és kaszák…

Hogy miféle motort használ, és legfőképpen hány játékos mozgatását tudja majd megoldani a program, az tavaly decemberig nem volt kérdéses, hiszen a 2001 közepe óta folytatott fejlesztés már rögtön a kezdetekkor megvásárolta a Croteam által licencelt Serious Sam engine-t – ám a fejlesztők a motor túlzott egyszerűségére hivatkozva nemrég mégis dobták azt. Mint mondották: nem a Serious engine-nel volt bajuk, hanem azzal a komplexitással, amit kitaláltak a játékhoz: ennek beiktatására már kevés lett volna a Croteam motorjának tudása. Így az Ati segítségével máris egy összetettebb megjelenítő – rendszer használatát tanulmányozzák. Illetve, hogy a project addig se álljon, már át is portolták az eddig elkészült munkát az új grafikai engine-re. Az, hogy ezáltal belekerül-e a sokak által várt Multiplayer mód a játékba, ezúttal sem világos még – az biztos, hogy a fejlesztők először a hagyományos, egyjátékos módot szeretnék kidolgozni.

Mivel kiadói szerződést még nem kötöttek a fiúk, így sem megjelenési dátumról, sem egyéb konkrétumról nem tudok beszámolni. Keressétek a cég honlapján a videó-bemutatókat és screenshotokat, melyeket a szörnytárral kiegészítve teljesebb képet kaphattok a játékról. A cég szerint a játék fejlesztésének közel egyharmadánál járnak, ami még legalább egy jó háromnegyed éves fejlesztési időt von maga után, és persze szívesen látnák a becsatlakozó nagytőke megjelenését, mert az önerőből készülő project igazán nagy, kiaknázatlan lehetőségeket rejteget magában…

Eddig tartott a sajtószöveg, most pedig következzék a saját véleményem: pár éves tapasztalattal az ember már képes akár egy

screenshot alapján is megállapítani, mekkora siker válhat a játékból. Nos, ezt a Cleric esetében is meg tudom ejteni, azonban jóval óvatosabb becslésekbe kell bocsátkoznom, hiszen először látom azt, hogy esélye lehet a felemelkedésre. A fák, a környezet, az ellenfelek nagy poligonszámú felépítése nekem mind azt jelenti, hogy törődnek vele a készítői, ám még gyerekcipőben járnak a játékfejlesztés területén, ezért mindenképpen elkél nekik egy kis atyai támogatás. És ezt nem feltétlenül cash-ben, hanem koncepciósegítségben és olyan apróságokban értem, amit egy tapasztalt kiadómogul zsigerből vág, és nem kell azzal töltenie az időt, hogy ilyesmiket kiagyaljon (mint például hogy miként nézzen ki a HUD). Egy szó, mint száz: a kezdeti jelek bíztatóak, a történet, ha kicsit morbid is, megszokható, a lényeg úgyis az lesz, hogy mennyire lesz játszható, illetve kezelhető. Ezt leginkább a nyáron tudhatjuk majd meg, amikor kijön az első, játszható demo. Addig is innen a távolból drukkolunk nekik, hogy tervük beteljesedjen.

Bagó Péter

Hulla! Hopp! Táncolj! Egy, kettő, kelj fel, te kriptaszökevény! Mozgás!

VALLÁSOK

A játék készítőinek szegezett első aggódó kérdések természetesen arról faggatóznak, hogy vajon milyen arányban szerepeltetik majd magukat az eredeti vallások. A kínos helyzeteket igen hatásosan hárítják el a Plutonium Games szakemberei, ugyanis senki lelki világába nem szeretnének beletaposni, ezért a játék összes Istensége és vallási beállítottsága kitalált lesz. Így megnyugodhat az összes egyház, a hívők megbékélhetnek, egyik csoportba tartozó személyt sem érheti hátrányos megkülönböztetés, miközben esetleg aljasabbnál aljasabb dolgokat hajtanánk végre a nevükben.

PHANTAGRAM INTERACTIVE
TRILOBITE GRAPHICS
WWW.TRILOBITEGRAPHICS.COM, WWW.E-DUALITY.COM
2003. ÁPRILIS

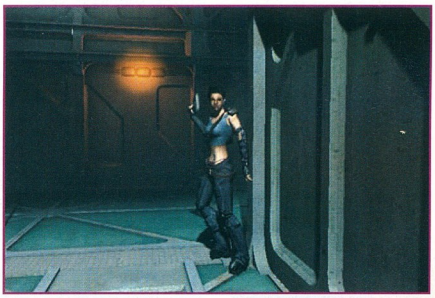
DUALITY

Az ex-Pyro-sok új akció-rpg-jükben a klasszikus Neuromancot próbálják fölidézni. Ha sikerül, mi vevők vagyunk rá...

Valósággal ég a keze alatt a munka - bár ne lenne ilyen szemellenzős...

Tavasszal érkezik a Trilobite Graphics cyberpunk akció-RPG-je, aktuális cikkünk tárgya, a Duality. Ahhoz azonban, hogy kellő képet kaphassunk a közeljövőről, a nem is olyan közeli múltba szükséges visszatekintenünk. (Aki az első mondatban szereplő fogalmak valamelyikével esetleg nincs teljesen tisztában, az különösen figyelmesen olvassa az alábbiakat.) Szóval volt egy ember, William Gibson, aki Neuromancer (magyarul: Neurománc – szerk.) címmel nem átallott egy stílusteremtő alapművet megírni, úgy 1984 táján. Ám az orwelli év hozadéka nemcsak az ún. „cyberpunk" báziskövévé szilárdult (szűk csoportok alternatív Bibliájaként), de rajongói és követői révén beszivárgott a köztudatba, utóbb a filmvászon-munkák sikerei által is. E patetikus fölvezetés pedig tükrözi az előzetes várakozásaimat, amelyek a sajtójátékairól vesznek példát, s épp ezért az akció-RPG esetükben nem is fedi a valóságot, mert lesznek puzzle-ök, gondolkodás, és lesz történet is, nemcsak XBox-változat... A történet pedig – az eddigiek alapján: természetesen – egy pusztulásába tartó bolygón, Földünk befejezett jelen idejében mondatik el, ahol, s amikor hőseink nem kívánnak változtatni az agyonkomputerizált glóbusz sivárságán (a fantasy-vel ellentétben ebben a környezetben szinte sose kell megmenteni a világot), „csak" saját életük kérdéseire szeretnének megnyugtató válaszokat kapni. Ez nem lesz könnyű, mert az idő szálai összegubancolódhatnak, az áldozatból vadász válhat, és a végén talán az említett fantasy-t is megszégyenítő hatalommal kelünk majd birokra.

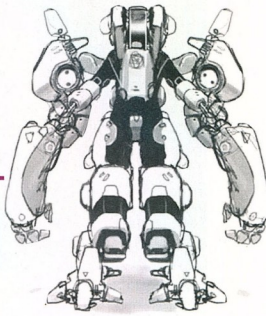
Kissé zavaros ugyan Trilóék anyaga, de annyi bizonyos, hogy



anyag olvasása közben egyébként egyre csak nőttek.

Neurománc és Kommandósok

A pozitív hozzáállás részemről csöppet sem változott (sőt!), amikor kiderült, hogy a Kettősség fejlesztői korábban a Pyro Studios legjobbjai voltak (ez persze saját állításuk), akiktől pl. a Commandos származott. A hírek szerint ezúttal arra vállalkoztak, hogy a régi korok (értsd: 80-as évek, C64) változatos stílusjegyeket magukon hordozó, nehezen vagy egyáltalán nem kategorizálható



három különböző karakterrel foglalkozhatunk a végső nemezis megismeréséig, és ez a három tag határozottan különbözni fog egymástól külsőben, belsőben egyaránt, no meg játéktechnikailag is. Az első, legprimitívebb emberünk Travis, a zsoldos, aki hi-tech fegyverei, implantjai révén „félelmetes gyilkos", az ilyenek pedig tudvalevőleg a „titkos megbízó"-k legfőbb bérencei. Travist meg is keresi egy „TM", s célpontul egy tudóst jelöl meg, aki egy nappal korábban éppen hősünk cégét fosztotta ki – információtechnikailag. Az akció rész ezzel a karakterrel lesz a legdominánsabb, viszont az automata célzásnak köszönhetően az gyengébb reflexszel rendelkezők is boldogulhatnak. Második páciensünk egy hacker, helyesebben hackernő v. hackerlány, aki tulajdonképpen maximális hasznot húz a világ kettősségéből: nem védtelen „odakinn" sem, a hálózatba csatlakozva pedig programokkal képes manipulálni, rendszerekbe törhet be, virtuális entitásoknak lehet játszópartnere vagy éppen ellenfele, a ráruházott küldetések révén pedig egyre közelebb kerül a végső megoldáshoz, aminek egyik nyílt aduja a *harmadik*,

A JÁTÉK VALÓSÁGA

A futurisztikus városban megélt kalandokat a készítők minél valósághűbbé igyekeznek tenni, ez alatt nemcsak a struktúrák, szereplők kidolgozását értik, de a minimális/nem létező töltési időt, mely másutt gyakran előfordul egy-egy helyszínen belül is (pl. Morrowind). A valósághoz az idő és az időjárás változása is hozzátartozik, valamint az is, hogy kétszer nem léphetünk ugyanabba a folyóba, azaz mindig más történik egy adott helyen. Azt is rebesgetik, hogy ha multiplayer-ben deathmatch-re szottyan majd kedvünk, lesz egy mindenki felett álló entitás, aki irányít majd minket. Éljen.

Ez most komolyan az Amerikai Ninja XXXVIII. része?

avagy a hármaska. A képzeletbeli dobogó alsó fokán üldögélő „személy" egy virtuális lény, azaz egy testnélküli gondolat és érzelemkollekció, amely valahogy megragadt a hálózatban. Az ötlet nem új, de azért kedves a Trilobite-éktól, hogy játszhatóvá tesznek egy ilyen létformát is. A v. lény a zsoldos totális ellentéte: fizikum nélkül, kizárólag a virtuális térben leledzik, itt viszont – ereje teljében – kevesen mernek ujjat húzni vele. Annak idején megtapasztalhattuk, hogy a Neurománc AI-jai miként zúzzák porrá a lassú emberi elme által irányított programocskákat: a VL szerepében hasonló pusztításokra lehetünk képesek. Más kérdés, hogy a történet előrehaladtával fény derül VL eredetére, ti. egykoron nem egy satnya Pascal program volt, hanem valami sokkal emberibb…

Külsőségek

Megmondom őszintén, a közölt screenshot-ok ellentmondanak kissé az IQ-sabb játékmenet ígéretének, de próbáljuk meg előítéleteinket félretenni, és szigorúan a leírtakra koncentrálni. A 3D-s grafikánál pl. szó esett a kidolgozott arcokról, a Final Fantasy-szerű mimika előhívásáról, hogy pl. külön mozognak majd az ajkak, stb. Azt, hogy a gfx-felelősök mit tudnak, a varázslatszerű programok prezentációjában is leméerhetjük, lőhetünk így ám tűzgolyókat is, full 3d, nagy robbanás – tudjátok, ahogy kell. A zenékről, hangeffektről nem szólhatok hitelesen, ez a rész egész egyszerűen kimaradt. Oké, tisztában vagyok vele, hogy a legtöbbeknek nem ezek az esszenciális komponensek, de ahhoz bőven elegendőek, hogy adott esetben megutáljunk (vagy megszeressünk) egy játékot. Vagy gyöngécskére sikerült összetevőket inkább nem reklámoznak?

A kettősségek játéka

Részemről továbbra is várom a Duality-t, mértéktartó lelkesedéssel, bizakodással (ami ilyenkor szokásos egy ígéretes darab eljövetelének küszöbén). Nem árt leszögezni, hogy Trilobite-ék sokat segítettek volna egy egységes sajtóanyag összeállításával, hiszen a kapott szövegek egyáltalán nem kész állapotokat mutattak (pl. Travis hátterében a cégét Company A-nak, a konkurens céget Company B-nek nevez-

ték…), így pedig nehéz eldönteni, hogy mit szabad leírni és mit nem (lásd box). Emellett felbukkantak a PS2 és az X-doboz nevei is, mint a játék másik két platformja, ugyanakkor „masszív multiplayer" lehetőségekről is szó esett (ellentét!?). Mindezek alapján nem kizárt, hogy korai áprilisra előjelezni a debütálás napját, illetve még az is előfordulhat, hogy a Duality nemcsak a valós/virtuális világ, hanem a nagy remények/csekély eredmények kettősségéről fog elhíresülni. De ne legyen így.

sajoati

SPOILER WARNING, A TELJES SZTORI, CSAK KÍVÁNCSIAKNAK!

Amint mondottam volt, a készítők a sajtóanyaguk egyikében szépen lelövik a poént, mesélnek a történet hátterében munkálkodó titkokról. Aki nem szeretné ezeket idő előtt megtudni, az ne olvasson tovább! Szóval adott Travis, akit felbérel a TM egy tudós elhalálozatására, aki adatot lopott tőlük. E tolvaj nem más, mint Sam, akiből aztán A virtuális lény születik. (Mert T. megölte!) Ezzel a tettel, mármint a VL közvetett megteremtésével a megbízó saját magának okozott rosszat. A gonosz (Cain; ki más?) ugyanis maga is egy virtuális entitás, egy istenszerű valami. A hálóban. A szünetmentes táp föltalálása óta pedig tudjuk, hogy az ilyenekkel nem olyan egyszerű elbánni…

PURGE

Purge – tisztítótűz helyett csak egy magányos, bizonytalanul kormozó lángocska

Mellizomra szilikonnal és szteroidokkal gyúrtam. Megérte?

Amikor először hallottam a Purge-ről, minden okom megvolt arra, hogy kissé bizarr asszociációs képességemmel feltételezzem, elsődleges jelentése révén (tisztítás) egy anti-bakteriális szappan kíméletlen erejével óhajt rendet teremteni a first person shooter-kínálat klónszerű kórokozói közt. Ám pár nappal ezelőtt rá kellett jönnöm, hogy a program lényegét sokkalta inkább egy feslett és mindazonáltal több éve kimosatlan törlőrongyhoz lehet hasonlítani: ahogyan egy törlés során magával ragadja a piszkot, azzal az erővel újabbakat szabadít a célterületre. Az ily módon felgyülemlő porrengeteget azonban az ilyesfajta tisztítóeszközt birtokló egyén nem veszi észre, mi több, lustaságából fakadóan a mocsok csak tovább gyülemlik, mígnem végleg el nem veszik az öntudatlanul teremtett kis mocsarában. Na jó, azért olyan szigorúak ne legyünk, a Purge hiányosságai gant abszurd gondolatok magasztos síkját.

Mit ne mondjak, korábban a képeket elnézegetve sem gyötört a gyönyör eufórikus érzése: ugyan távolról egész pofás színvilágról adtak tanúbizonyságot a díszes karcolatok, ám közelebbről szemügyre véve meglehetősen elnagyolt karakterek, bántóan kimetszett élű testek fogadták svindlire fogékony lelkemet. Sokáig, kis naivként persze, valamely tértorzulás során bekövetkezett optikai csalódásra gyanakodtam, csakhogy most, a multiplayer bétát méregetve nem foghatom földöntúli erőkre a szemet szúró hiányosságokat (legalábbis, ha minden igaz, Gyurcsók már tegnap elköltözött a szomszédból).

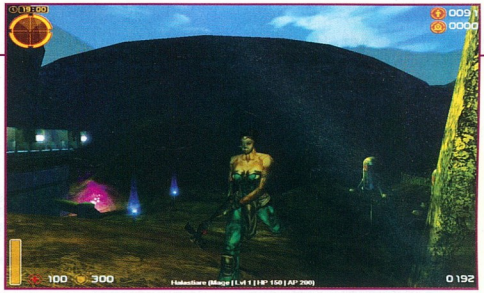
A képernyőről satnya, poligonszegény karakterek köszönnek vissza (pedig a hivatalos honlapon feszülő képeken rendesen ki vannak dolgozva!), a környezet már-már olyan otromba, hogy kedélyes sasszézgatásaim közben minduntalan attól tartottam, hogy lefejelem a piramisszerű (!) dombok élét... Ráadásul a csapnivaló kivitelezés ellenére a Purge étvágy tekintetében messze felülmúlja az UT2003-at. Mivel bétáról van szó, ez a kis malőr amolyan határesetként elfogadható, de azért ehhez is Kozsószintű érzékenységre, emberiségszeretetre van szükség. Ugyanis egy 1800+ XP, 256 DDRAM és GF4 Ti 4200 128 MB triumvirátus által életre keltett erőgép 800x600-ban épphogy megbirkózott a Purge szétgyúrt grafikus motorjával, pedig egysíkú fizikája még az eredeti Unreal Tournamentéhez sem fogható. (Csak halkan jegyzem meg, ugyanezen a konfiguráción 1280x1024-ben teljes részletességgel tökéletesen futott az UT2003, ahol, mint tudjuk, egy pontos lövéstől öntudatlan testek vonaglanak fel s alá, méghozzá gyönyörű, csillogó fémfalakon tükröződő vízcsobogások, hullámtörések, olykor organikus környezet közepette.) Lehet benne menni, oldalazni, ugrani esetenként, de azt az „Ott vagyok" érzést körülbelül annyira ragadja meg, mint egy valóságshow kiszavazó estjén küldött SMS.

Pedig, mint mondottam volt, a Purge alapkoncepciója lényegében nem is olyan rossz, kiváltképp üzleti szempontból, hiszen multiplayer fps révén a kényvonalas gyilkolókat (Quake 3, UT2003) és az RPG-elemekre fogékony közönséget (EverQuest) csupán a már-már gyomorforgatóan szegényes tálalásban mutatkoznak meg, tartalom terén mondhatni kitett magáért, megtartotta, illetve újraértelmezte azt, amit egy véreskezű forradalmárnak kell – bár ezt sem vitte túlzásba.

Idejekorán azért ne ijedjen meg senki, szégyentelen bevezetőmet nem kívánom elterelni holmi Való Világ 2 szintű mértéktelenül naturalista ábrázolásmód magasságai felé, csupán érzékeltetni akartam a Purge láttán bennem megfo-

LITHTECH TALON

Valószínűleg nem tévednék sokat, ha azt mondanám, a Monolith emberei meglehetősen furcsán tekintenének a Purge-re, tekintve, hogy az „ő" Lithtech Talon grafikus motorjukat használja. Ráadásul ez az engine nem holmi vakvágány volt a Lithtech motor első próbálkozásai és a No One Lives Forever 2-ben debütált Jupiter engine között, az Aliens vs. Predatorban már bizonyított egy keveset ez a programkód. Már csak ezért is érthetetlen számomra, hogy a Freeform Interactive derék fejlesztői hogyan tudtak az AvP2 után majd' 2 évvel ennyire ingerszegény külalakkal felruházni a Purgeöt...



Nem vagyok épp Lara Croft, de kettétörném a leányt, annyi szent...

célozta meg. Ennek megfelelően a játékban kétfajta tömörülés között választhatunk: a karhatalmista Rend őrei (The Order) és a magukban kissé eltelt Kiválasztottak (The Chosen) közt. Ezen belül 3-3 karakterre tehetjük a voksunkat (a teljesen összesen 8 várható), az előbbinél az Androidra, a Cyborgra, Wastelanderre, míg az utóbbinál a Fighterre, a Mage-re és a Monkra. Az előbbi csoport értelemszerűen inkább a science-fiction témára hajaz, a karakterek hipermodern fegyverekkel vannak felszerelve, úgymint egyszerű plazmapuska, merész kiképzésű rakétavető, klaszszikus minigun vagy a shotgun... és így tovább. A Kiválasztottak frakciója mágikus kardokkal (ezek sajátos védőpajzsot tudnak akár a teljes csapatra vonni), lassító jégvarázslatokkal, nagy sebzésű bárdokkal (a bárdot akár el is dobhatjuk, ilyenkor még robban is egy nagyot) vagy tűzgolyót, illetve villámcsapást előidéző bűvigékkel boldogítja az ellent.

Szándékosan nem részletezem tovább a fegyvereket, illetve a mágikus eszközöket, mivel a Purge igazi lényege az RPG-szerű csapatjátékban található meg. Virtuális létünk ugyanis leginkább 8 faktor értékétől függ (életerő, gyorsaság, pontosság stb.), amely értékek viszont a karakterosztály-választáson múlnak. Minden egyes karakternél 4 kaszt áll rendelkezésre, melyek további speciális képességekkel ruházzák fel a delikvenst. Van, amelyikkel mikroszkopikus méretű nanorobotokat tudunk hadba állítani saját építmények javítására, vagy épp ellenkezőleg, az ellenséges bázis megrongálására; egy másikkal olyan erőteret hozhatunk létre, amely saját csapattársainkat erősíti, míg ellenlábasaink életerejét leszívja, de olyan önző upgrade-ek is akadnak, amelyek adott játékos célzási tudományát vagy gyorsaságát javítják. Természetesen mindennek megvan az ellenszere: az ellenséges erőtereket például csak pszichokinetikus energiával tudjuk semlegesíteni (rakétavető itt semmit sem ér), a spirituális eredetű védőmezők pedig nanorobotokkal hatástalaníthatók.

Játékunk során 6-féle mod közül választhatunk, bár olyan nagy különbség ezek közt sincs (legalábbis a Super Portalban, a Normal Warban és a Persistant Warban szinte csak a portálok „erőnléte" és a respawnok késleltetési ideje eltérő), mindegyikben meg kell védenünk portáljainkat, avagy térkapuinkat (csak hogy mindkét tömörülés részéről következtes legyen) az ellenséges támadásoktól. Sajnos a másik 3 (a Tactical Operations, a Persistant Ops, valamint a Special Ops) játékmód is meglehetősen hasonlóra sikeredett (a térkapuk védelmén kívül egy speciális feladat elvégzése is a nyakunkba szakad), ilymódon inkább 2-nek mondanám a választható modok számát...

A bevezetőmben elkövetett gondolatmenetet követve, majd a további ócsárló betűhalmazból következtetve sajnos be kell látnunk, hogy hiábavaló volt a Freeform Interactive próbálkozása. Első önálló projektje több éves lemaradásban szenved a konkurens cégek termékeihez képest, s ha az alkotók (tán erre a címre se szolgáltak rá) nem eszközölnek sürgősen valami reménykeltő változtatást az imént kissé meggyalázott bétán, megérdemelten tűnnek el a süllyesztőben.

Puma

FREEFORM INTERACTIVE

Nem véletlenül jutott eszébe a Freeform Interactive-nak a technika és a mágia sajátos világának fps-be oltott ütköztetése, hiszen jó pár évvel ezelőtt egy Future vs. Fantasy moddal kínálták meg az id software first person shooter-ét, a Quake-et. Tulajdonképpen csak egy volt a sok közül, ám úgy látszik, a derék fejlesztőknek ez nem szegte kedvét, s a régi ötletet továbbgondolva, az amerikai Try Synergy kiadó támogatásával belefogtak a Purge-be – sajnos, amint látjuk, csupán a designernek sikerült kiszabadulnia az egykor volt dicső (h)ősökből...

RUSSOBIT-M / TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
BURUT CREATIVE TEAM
WWW.RUSSOBIT-M.RU
6.995 FT

LEÍRÁS / KALAND/RPG

TILMUN:
A SÖTÉTSÉG ÖSVÉNYÉN

Ismét egy hős, aki elfelejtette a múltját, és a világot kell megmentenie. Mindezt egy olyan játékban, ami kiemelkedik a klónok dömpingjéből...

Gyere, sétáljunk egyet a zöldben, ahol izék laknak a földben...

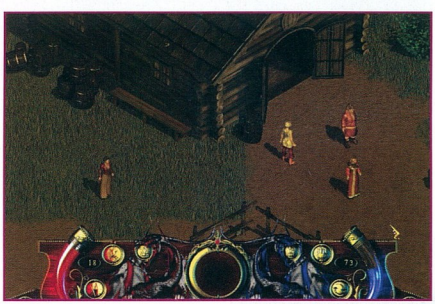
VARÁZSLATOK

Saját magamat cáfolandó, e boxban az apróságnak titulált varázslatokról írok. Bár ezek igazi mestere csak egy erre kihegyezett karakter lehet, az alapvetőbb formulákkal bárki megbarátkozhat. Négy mágiacsoport létezik, a gyógyító, támadó, védekező varázslatok mellett ráolvasásokkal is találkozunk. Ez utóbbi a mágikus tárgyak tana, azok készítésével, erősítésével foglalkozik; az első három csoport adja magát, de a szokványos tűzvihar, villámlás, teleport mellett olyan egyedi mágiák is akadnak, mint a klónozás vagy az ellenvarázslat.

KÉSZSÉGEK, KÉPESSÉGEK

A szakértelmeket ehelyütt készségeknek hívják, és rengeteg, kb. 60 van belőlük. Négy csoportba sorolhatók, harci, természeti, mágikus és mindennapi készségekből választhatunk. Szintlépéskor a kapott pontokból fejleszthetjük ezeket, melyek külön-külön is rendelkeznek fokozattal. A fegyvereknél az egyes eszközök, pl. kard, buzogány, íj, stb. képezik a disztingválás alapját, míg az egyéb szakértelmek az alapvető túlélést (élelemszerzés, tolvajkodás, italfőzés, stb.) segítik. Minden második szinten lehetőség nyílik egy extra tápot képező szerzett képesség fölvételére, az előny ált. harci vagy varázslás bónusz formájában materializálódik.

Gondban vagyok... De tényleg. A mai feladvány túl egzotikusra sikeredett, a szabvány akció-RPG-k unott világában most hozzám vágtak valamit... Még a címét sem tudom. Komolyan. Itt van ez a magyar(!) nyelvű orosz alkotás, aminek a dobozán a „Tilmun: A sötétség ösvényén" felirat szerepel. Ilyen játék természetesen nincs (vagyis van: itt, a kezemben), a neten Tilmunozás helyett a Heath varázsszó kimondásával juthatunk a célpont közelébe. Aztán meg jön a telepítés, valami 200 megát pakol fel a cédé (eszméletlen, hisz 2003-at írunk!), majd egy állóképes intró, egy nagyon ósdi másik intró, és a gém. Közben megfordítom a dobozt: Copyright 2001, Burut Creative Team. 2001? Ürodüsszeia?



Nem

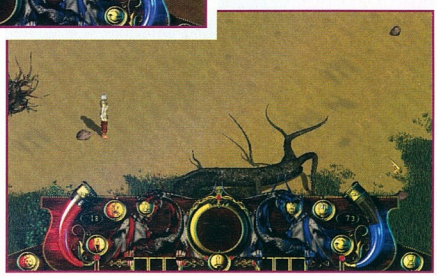
És akkor folytatom... (Ezalatt a manuálban már „Sztyeppe"-ként hivatkoznak erre a VALAMIRE.) Az biztos, hogy a készítési folyamat és a hozzám történő eljutás között valahol volt egy időhurok, mert a 2003 versus 2001-es © mellett a grafika 1998-at idézi. (Manapság legalábbis nem kérkednek 800x600x16-os megjelenítéssel, itt igen.) És bár nem vagyok Diablo-fanatikus, de még a D1 is jobban tetszett annál, amit a szabálykönyvecske hangzatos jellemzői takarnak, ennek a megcsodálásához viszont egy rekeszizom-teszten is át kell esni. Az intrót ugyanis nehéz mosolygás nélkül végighallgatni Egy közepes előadást nyújtó szinkronhang beszél, és küzd... részint értelmezési gondokkal, részint egy borzasztóan megírt szöveggel. No igen, a fordítás igen erőtlen lett, sok-sok pontatlansággal, melyek néhol ökörségbe hajlanak. (Vajon a Burut CT is „kevesebb élet"-nek nevezte el a gyöngébb hatásfokú gyógyitalát?)

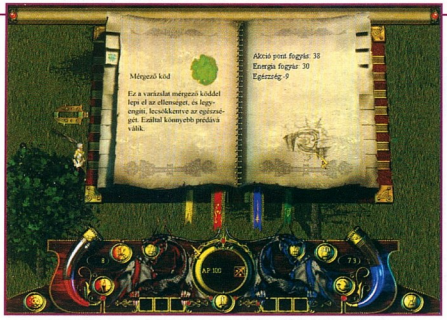
Ébredés

Egy ideig még kritizálgattam magamban ezeket a dolgokat, sőt, még a szlávos nevekről is akartam valami elmaraszt alót írni, aztán felébredtem – mondhatom így. Kezdtem fölfedezni a Tilmun (most már ez marad a neve...) értékeit, a csúnyácska grafikát megszokni, és egy dolog kivételével többé-kevésbé pozitív játékélményként könyveltem el magamban az „Aranyló Hegycsúcsok" közötti kalandozást. Az elején generált karakteremmel (itt még nem volt egyediség: három kaszt, harcos, varázsló, erdőjáró; a szokásos statok, mentődobások) ide-oda mászkáltam, beszélgettem az emberekkel, harcolgattam. Viszont a kezelést nem tudtam megszeretni, azt, hogy az aktuális képernyőtől nem messze lehet csak vinni a kurzort, s kattintani, hogy eriggyen oda a hős. Ez az apró motívum sok bosszúságot okozott, és ha a Tilmun egy Diablo-klón lenne, már kapcsoltam is volna kifele.

Nem Diablo

Hogy mennyire nem klónról beszélek, azt eleinte csak a harcok bizonyították: minden RPG-s álma, a körökre osztott taktikázás tölti be ugyanis e szerepet. (Más kérdés, hogy a küzdelem külön terepre töltődik be, mint annak idején az SSI Forgotten Realms / Krynn / stb. sorozataiban.) Miért mennek álomszámba az RPG-sek számára a taktikázásra alapuló csatározások? Először is manapság kevés ilyen van, másodszor ez az a harci forma, ahol nem az egérkattintás szakértelem, hanem (egy kicsit) az ész + a (feltehetően jól menedzselt,





gy.k.: tápos) karakterek döntenek. E ponton meg kellett, hogy állapítsam, hogy bár körökre osztva üzemelünk (teljesen vicces: „Farkas kezdi a kört…"), mégis akadnak visszásságok: nehéz belőni az elkölthető akciópontok számát mozgáskor, a szörnyek kicsit butuskák, emellett viszont iszonyat erősre állították őket egy kezdő spíler számára.

Zlatogónia

És ilyenkor megint hajlamos vagyok visszaesni a gonoszkodó, negatív attitúdtől ködös állapotba. Ez, kérem, Zlatogónia. Bár, mint a lenti százalékból kitűnik, az, hogy valami zlatogón, nem egyenértékű a minőségileg (szerintem) igen lesújtó „csehszlovák" jelzővel, de olykor az effélé „alkotásokat" idézi. Zlatogónia ugyanis a térképünk tetején látható név – a világunk neve –, és legfőbb forrása a véletlen találkozásoknak, azaz véletlen csataknak. Ezt a vonást már régóta nem szeretem, 10-15 éve még oké volt, hogy a gép csak úgy ránk küld valakit. De manapság, amikor kb. 5 másodperc visszatölteni egy állást, már nem jelent akadályt elkerülni ezeket az eseményeket. Akkor meg minek vannak? Szóval Zlatogónián kalandozva csak reménykedhetünk, hogy eljutunk valahova támadás nélkül (ami a kezdetekben a biztos halált jelenti). Ez az igazságtalan dolog a küldetésekben is megmarad, szinte sosem tudhatjuk, hogy az aktuális feladat mennyire veszélyes, így minimum egy visszatöltésbe kerül, hogy az x helyen elvállalt kötelezettségünkre fényt derítsünk. Ha kis szerencsével hamar egy távoli városban kérünk (és kapunk) tennivalót, akkor pedig ne is reménykedjünk folyamatos játékmenetben. Szerencsére némi önkontrollal, és a környező területek alapos átkutatásával elkerülhetjük, hogy a látszólagos szabadság (bárhova mehetünk a térképen) miatt a játszhatóság is a grafika szintjére süllyedjen.

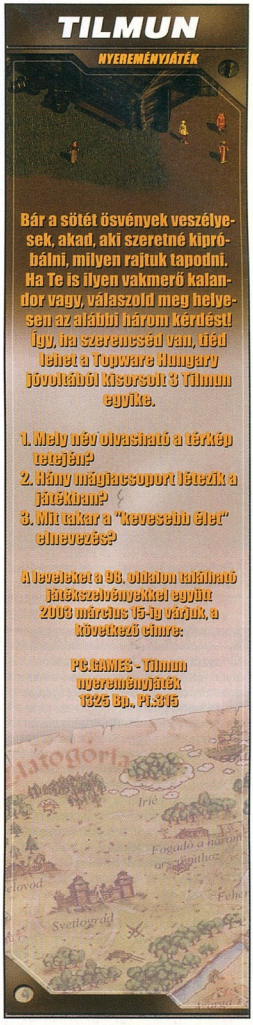
Apróságok

A nívót összességében rengeteg apróság emeli. Ilyenek a varázslatok, melyek csak az azokhoz igazán értők (és NPC-ink) számára válnak kiemelt fontosságúvá, viszont bevetésük színesíti a csatát, könnyíti dolgunkat. (Spec. a varázsló a szokásos életképtelen figura a kezdeti fázisokban.) Az életerő/varázspont rendszert mindenféle itallal színesítették, alkoholizálhatunk is, ha úgy tartja kedvünk, a löttyök a szerepjátékokban szokásos pluszokkal/mínuszokkal járnak. (Pl. az alkohol erősíti a támadási hatékonyságot, gyengíti a pontosságot.) Apróságnak minősül – jópár óra játékig – a háttértörténet is: nem tudjuk, kik vagyunk, de segítenünk kell a Dru-Shu gonosz istennel szemben alulmaradt hősnek, Gromoboy-nak (király név…), aki éppen raboskodik valahol. Kicsit sablonos, de az egyedi világ kárpótol valamelyest, vagy adott esetben végképp elriasztja a próbálkozókat.

Hatvannyolc

Miért épp 68 százalékot ért meg nekem mindez? Nem tudom. Igazából annyira jó és annyira rossz dolgokkal is találkoztam, hogy végül majdhogynem az „ex has" metódust alkalmaztam. De nem, azért nem ilyen egyszerű. Alapban 10-20% elment a grafika miatt, betudható kb. feleennyi a hangok miatt is (nem említettem őket… na, ennyire jellegtelenek). A maradék a rossz irányítás, a tipikus kerettörténet számlájára írandó. Mégis, a Tilmun nem hagyott nyugodni (jelenleg sem hagy), és vélhetőleg e cikk befejezése után is visszatérek hamarosan a földjére, és mászkálok egy csöppet. Tartok ugyan tőle, hogy nem feltétlen lesz ez hosszas vándorlás, egyelőre azonban csak javasolni tudom a lassabb játékmenetet kedvelő, elegendő idővel rendelkező RPG-seknek, hogy tegyenek egy próbát.

sajoati



MINIMUM CONFIG: Win98/2000/XP, PII 233 Mhz, 64 MB RAM, DirectX 7.
JAVASLAT: bármi, ami ennél jobb

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Baldur's Gate 2	Neverwinter Nights
Nincs	Nincs	94%	PC.GAMES - 2002/08 - 97%

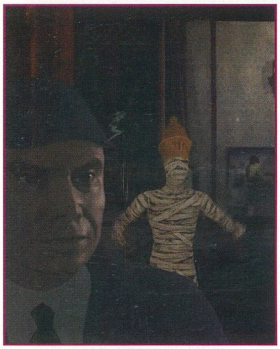
- + Egyedi világ
- + Készség-, képesség hegyek
- + Taktikázós csata...
- − ...ami nem épp a legjobb
- − Gyatra külső

68%

WANADOO
FROGWARES
WWW.FROGWARES.COM.UA/SHERLOCK
AZ ÁR NEM ISMERT

THE MYSTERY OF THE MUMMY

Hihetetlen, de mégis igaz: a múmia lerázhatatlan. Már megint itt van. Hogy pontosan hol? Hová tűnt Lord Montcalfe? Nyomozzuk ki!



Elnézést, a baleseti sebészetet keresem, nem tudja, merre találom?

SHERLOCK JÁTÉKOK PC-N

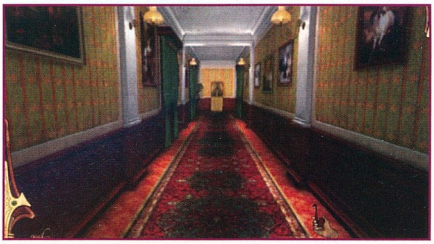
Nincs túlságosan nagy választék olyan játékokból, amelyekben e híres detektív szerepel. A teljesség igénye nélkül hadd említsek meg 3-at, amelyek érdeklődésre tarthatnak számot. 11 éve jelent meg a SH: Consulting Detective c. program, ami a maga idején még unikumnak számítva, CD-ROM-on jött ki. Az akkori őrületnek megfelelően a játékot telepakolták videóbejátszásokkal (FMV technika), hogy a gyerekcipőben járó multimédiával káprázstassák el a játékosokat. A „The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel", amely egy évvel később jelent meg, még DOS-os, és hagyományos, úgynevezett point and click alapú kalandjáték. Ennek egyik folytatása, a „The Case of the Rose Tattoo" 4 évre rá jött ki, melyben mintegy 50 helyszínen 90 szereplővel léphettünk kapcsolatba, hogy megfejtsük az éppen soros bűncselekményt. Bár egyik játék sem nevezhető újnak, és bizonyos, hogy technikailag nem csillognak-villognak, agyunk tornásztatására még biztosan jók lehetnek. Ha sikerül beszerezni őket... :)

Sir Arthur Conan Doyle örökre beírta magát a világirodalom nagykönyvébe, amikor megalkotta Sherlock Holmes, a briliáns logikával és megfigyelőkészséggel megáldott mesterdetektív, valamint kissé habókos segítőtársa, Dr. Watson alakját. E frissen megjelent játékban mi is kipróbálhatjuk, hogy rendelkezünk-e azokkal a képességekkel, amelyek által megfejthetjük a múmia rejtélyét. Egy elhagyott kastély termeiben kell Holmes nyomozó bőrébe bújva kutakodnunk (jobb kezünk, Dr. Watson a történet szerint éppen nyaral, és csak a legvégén tűnik fel), hogy kideríthsük, hová is tűnt a híres egyiptológus, Lord Montcalfe. Bár a rendőrség meg van róla győződve, hogy az utóbbi időben már szinte teljesen őrülté vált tudós végül öngyilkosságot követett el, lánya, Elisabeth – aki mellesleg már majdnem rokonunk is – minket kér fel az ügy tisztázására. Ha elvállaljuk a feladatot, és feltelepítjük a gépünkre ezt a játékot, akkor hamarosan magunk is tapasztalhatjuk, hogy bár az öreg bizonyosan nem volt teljesen épelmejű, valami más is rejtőzik a kastélyban, ami miatt a tudós mindenféle csapdával és elmés szerkezettel akarta megakadályozni, hogy mások is bejuthassanak. Vagy inkább, hogy valaki vagy valami esetleg kijusson? Majd kiderül a játék végén... mindenestre elég hamar rájöhetünk arra, hogy a látszólag üres kastélyban nem vagyunk egyedül.

A Mystery of the Mummy egy logikai játék, melyben first person nézetben kell átkutatnunk a kastély szobáit, amikor pedig valamilyen érdekes cselekmény történik (például tevékenységünk eredményeként kinyílik egy ajtó, vagy mondjuk valamilyen előre programozott esemény következik be), akkor rövid – néhány másodperc hosszúságú – filmeket nézhetünk. Bár első ránézésre a játék a „kaland" jelzőt is megkaphatná, a más karakterekkel való beszélgetések hiánya és az egyszálú, nem befolyásolható cselekmény miatt úgy gondolom, ma már az egy kicsit más kategória.

Minden egyes helyszínt igényes kezek rajzoltak meg. Mindenütt teljes, 360 fokos szögben forgolódhatunk és nézelődhetünk, miközben olyan tárgyak után kutakodunk, melyeket összegyűjtve vagy használva tudjuk megoldani a játékban lévő feladványokat. Tagadhatatlan, hogy a grafika megjelenését tekintve nem rossz – bár az alacsony, 640*480-as felbontás azért elég gázos manapság – de ez a megvalósítás bizony idegesítő nehézségeket is okoz. Például, csak az egérkurzor mutatójának megváltozása mutatja, hogy merre haladhatunk tovább, vagy azt, hogy egy tárgy nemcsak dekoráció, hanem valamilyen funkciója is van (felvehető, használható vagy valamilyen információt rejt), ezért minden egyes képet alaposan át kell „tapogatni" ha nem akarunk elsiklani egy fontos objektum felett. Ráadásul arra is van példa, hogy egy-egy tárgy csak bizonyos feltételek után válik „aktívvá", és emiatt többször is végig kell néznünk egy helyszínt. Mivel a berendezés elég élethű, és sok minden látható rajta, egy új szobába való belépéskor nem egyszer kellett nagy levegőt vennem, és a „na, tapizzuk végig a képet" jelszóval belevágni a kutakodásba. Mindezt tovább nehezíti, hogy a helységek alapvetően sötétek, és a kép is kicsit homályos, így ahhoz, hogy észrevegyünk egy – esetleg még direkt el is rejtett – tárgyat, bizony nem egyszer nagy adag szerencse is szükségeltetik, és érdemes felvenni egy kicsit a monitor fényerejét (vagy behúzni a sötétítő függönyt :)). Mondjuk kihívás és életszerűség szempontjából ez a megoldás jobb a más játékokban bevett „villogjanak a fontos dolgok" módszernél. Azért a fejlesztők annyit könnyítettek a játékon, hogy fejezetekre osztották, így egyszerre csak néhány helyszínen kell tevékenykednünk, nem kell az egész házon keresztülkasul rohangálni egy részfeladat megoldása során. Hangok és zene területén a játék átlagosan teljesít. Párbeszéddel alig-alig találkozunk, Holmes rövid monológjai

Meglepően kellemesre sikeredett játék egy új fejlesztőcsapattól.



Terülj, terülj, asztalkám! Vagy Szezám, tárulj! Vagy hogy is volt?

még számomra is érthetőek voltak, a zene pedig illik az adott korszakhoz, és még csak nem is unalmas.

Most pedig nézzük, milyen megpróbáltatásokkal kerülünk szembe már rögtön az első szobában is. A legtriviálisabb feladatok közé tartoznak azok, ahol tárgyakat kell megtalálnunk és felhasználnunk. Például a rozsdás zárat meg kell olajozni, a bezárt szekrényt egy hajcsattal kinyitni vagy a gyertyát gyufával meggyújtani. Mivel a tárgyak legtöbbje egyszer és viszonylag logikus módon használandó, ráadásul főhősünk is rendszeresen kommentál (ezek a beszólások szerencsére feliratozva vannak, és egy naplóban is rögzítésre kerül a hasznos információ, amit érdemes rendszeresen elolvasni), ezek a könnyebb feladatok. Eggyel nehezebbek azok a feladványok, ahol a gyűjtögetés mellett megfelelő kombinációk kitalálására is szükség van, melyekhez a segítséget a szobákban lévő egyéb – nem felvehető – tárgyak és feliratok megvizsgálása során kapunk. Például már a játék elején találkozunk azzal a feladattal, hogy a továbbjutáshoz szükséges ajtó kinyitásához az eddig bejárható szobákban meg kell találnunk 4 pecsétet, melyeket megfelelő sorrendben kell behelyeznünk a zárba. A sorrend meghatározásához viszont a múzeumokkal vetekedő mennyiségű egyiptomi lelet között található táblán találunk utalást. Hangsúlyozom, hogy utalást, nem megoldást! (Ja igen, angol nyelvtudásra feltétlenül szükség van, bár - mivel nincsen túl sok szöveg -, egy szótárral felfegyverkezve is van esélyünk.)

Mindebből látható, hogy az ilyen típusú rejtvények megfejtéséhez már agytornára és afféle hatodik érzékre is szükség van, nem elegendő a próbálkozás és kísérletezés. Végül vannak olyanok is, amelyek megoldásához matematikus logikára vagy éppen józan paraszti észre kell hagyatkozni (mondjuk meg kell fejteni egy kódot). Itt könnyen megeshet – például egy japán stílusú puzzle kirakása esetében –, hogy ha nem ismerjük az adott feladvány megoldását a valós életből, akkor a hajtépéssel egybekötött kitartó próbálkozás vagy egy végigjátszásba való belekukkantás lehet az egyetlen esélyünk (amit persze az igazi kalandjátékos csak végszükségben tesz meg, ugyebár…). Hogy dolgunk ne legyen olyan könnyű, néhány feladatot időre kell megoldanunk. Bár a limit nem túlságosan szoros, ilyenkor nem árt menteni egyet. Erre amúgy is rendszeresen szükség van, ugyanis van néhány alkalom, amikor Holmes úr jobblétre szenderülhet – igaz, ez nem túl gyakori esemény, és a legfőbb nehézségünk inkább a feladványok megoldásával lesz.

Így, a cikk vége felé haladva azon gondolkozom, kinek is lehet ajánlani ezt a játékot. Akik adrenalinpumpáló akcióra vagy más izgalmakra vágynak, azok keressenek mást. X-aktákat szintű rejtélyekre vágyók vagy világmegmentő hajlamúak szintén másfelé nézelődjenek. Akik viszont szeretik csendesen tornáztatni az elméjüket, és szeretik törni a fejüket egy-egy keményebb feladványon, azok mindenképpen szerezzék be ezt a játékot. Kellően hosszú, jó kihívást nyújt, és ráadásul elég változatos is ahhoz, hogy jó pár órát el lehessen vele tölteni.

SzabFer

A TÖRTÉNETEKRŐL ÉS AZOK ÍRÓJÁRÓL

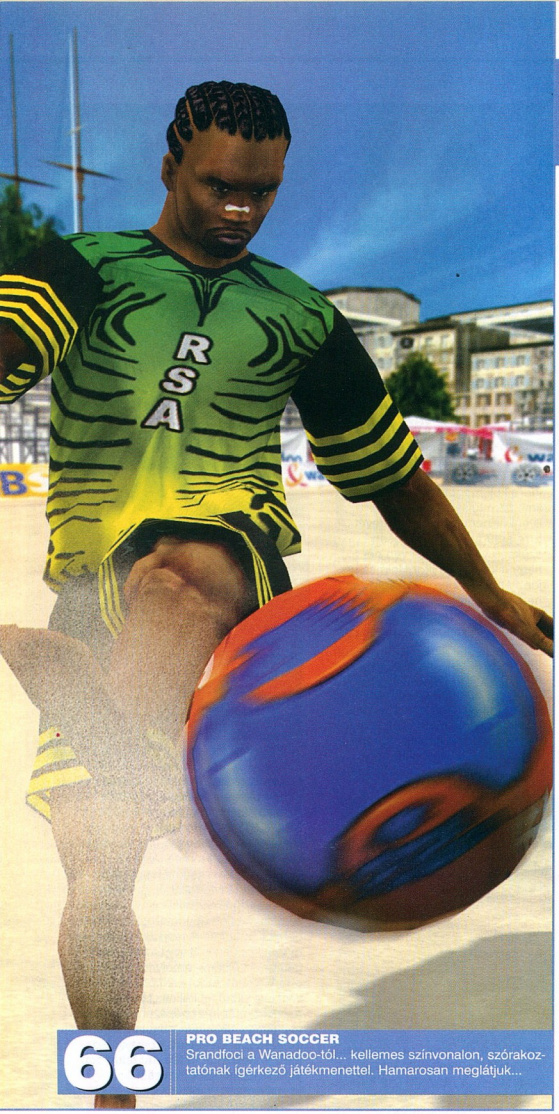
Arthur C. Doyle 1859-ben született Edinburghben. Szülei viszonylag művelt emberek voltak, apja néha festegetett és könyvekhez is készített illusztrációkat, és anyja is szerette az irodalmat, s buzdította fiát az olvasásra, aki szinte falta a könyveket. 14 évesen már tudott franciául, és eredetiben olvasta Verne történeteit. Miután 1885-ben elvégezte az orvosi egyetemet, egy darabig szemspecialistaként tevékenykedett, majd 6 évvel később minden idejét az írásnak szentelte. Az első Holmes novella (A STUDY IN SCARLET) 1887-ben jelent meg egy magazin mellékleteként, és mindössze 3 hét kellett a megírásához. Ezután rendszeresen jelentek meg történetek Doyle tollából, ám 1891-ben úgy döntött, befejezi a sorozatot, és el is kezdett egy történetet, ahol a detektív meghal. A marketing azonban már ekkoriban is nagy úr volt, mert miután az újság – amely jól megélt ebből a sorozatból – 20.000 előfizetőt vesztett, újból fel kellett „támasztani" az ekkor már igen népszerű detektívet, amely 1903-ban meg is történt. 1920-ra már Doyle lett az egyik legjobban fizetett író a földön, tehát nem járt rosszul ezzel a lépéssel.

MINIMUM CONFIG: PII 350 MHz, 64 MB RAM, 200 MB HDD, 8 MB Videokártya
JAVASLAT: PII 600 MHZ, 128 MB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Pandora's Box	Pharaoh's Curse
Demo, Trainer	Nincs	89%	72%

- Rengeteg feladvány
- Nagy kihívás
- Ötletes
- „Tárgyhajhászás"
- Néha megoldhatatlanul nehéz

84%



66 **PRO BEACH SOCCER**
Srandfoci a Wanadoo-tól... kellemes színvonalon, szórakoztatónak ígérkező játékmenettel. Hamarosan meglátjuk...

SZIM/SPORT

Előző számunkban még bizakodók voltunk az e havi rovatösszeállítást illetően, azonban csalódnunk kellett: az egy nyomorult WhiteOut-on kívül semmi sem érkezett szerkesztőségünkhöz. Ennek köszönhetően most megint szép hosszú bevezetőt vagyok kénytelen írni :)

Szóval hogy töltsük a helyet, pletykálkodom egy kicsit: ebben a számban helyet kapott volna még a Racing Sim 3 tesztje, ám az technikai okok és az idő szorítása miatt sajnos elmaradt. Hopp, de most hirtelen ötlettől vezérelve komponálok nektek egy gyorsteszt:

A Ubi Soft immár harmadszor vágott bele a Racing Sim sorozatába, és ezúttal is egy kellemesen játszható, korrekt menettulajdonsággal bíró, de a Scenario módon kívül alapvetően semmi újdonságot és extrát nem gyújtó Forma 1 játékot tett le az asztalra, melyben ráadásul - licence híján - csupa kitalált pilóta található. Azért egy jó 85%-ot adok rá.
JuliuS

Talán érdemes lenne pályáznom a legrövidebb leírás címre?

TARTALOM

65 | ARMOBILES
Az egyelőre ismeretlen, lengyel Garymede fejlesztőcsapat pillanatnyilag kiadó biztonságos hátországa nélkül fejlesztgeti Armobiles nevű akció-szimulátorát. Így nem is okozott nagy nehézséget meggyőzni őket arról, hogy passzolják le nekünk a legfrisebb játszható bétájukat, ezzel is nagyobb publicitást adva féltve nevelgetett gyermeküknek.
(... az persze már más kérdés, hogy ePtOn adott az arcuknak rendesen...)

66 | PRO BEACH SOCCER
A strandfoci nem tartozik a sportjátékok készítőinek kedvenc témái közé, holott látványos és szórakoztató játék, melyből kis szerencsével remek játékprogram készíthető. Így gondolhatta ezt a Pam és a Wanadoo párosa is, amikor a Nemzetközi Strandfoci Szövetség licenszét bezsebelve nekiállt fejleszteni a Pro Beach Soccer-t. Az előzetes információk alapján egy próbát mindenképp megér majd.

68 | ALL STAR BASEBALL 2004
Egyik hónapban pankráció, másik hónapban baseball - az amerikai sportok folyamatos támadásának vagyunk kitéve mi, játékosok. Ezúttal az Acclaim próbálkozik, régóta futó konzol sorozatának megpécésítésével.

70 | WHITEOUT
A Konami roppant módon igyekszik több éves lemaradásának ledolgozására, már ami a PC-s játékkiadást jelenti. A konzolokon népszerű cég múlt havi Silent Hill 2-je igazi telitalálatnak bizonyult, ami ugyan sajnos nem mondható el a WhiteOut-ról, de azért ez is rendes iparosmunka.

ELŐREJELZÉS

Championship Manager 4	2003/02	EIDOS Interactive
IL-2: The Forgotten Battles	2003/02	Ubi Soft
Motor Trend's Lotus Challenge	2003/02	Xicat Interactive
Nascar Racing 2003	2003/02	Vivendi
TOCA Race Driver	2003/02	Codemasters
City Racer	2003/03	Ubi Soft
FreeLancer	2003/03	Microsoft
Jane's Civilian Flight Sim	2003/03	Xicat Interactive
Lock On: Modern Air Combat	2003/03	Ubi Soft
Mercedes-Benz World Racing	2003/03	TDK Mediactive

TOPLISTA

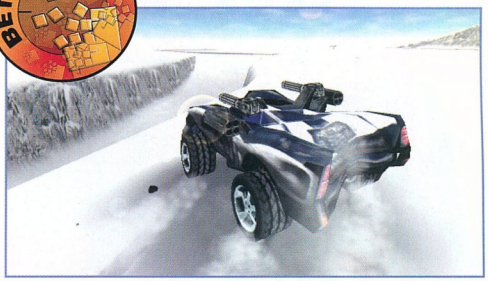
1. FIFA Soccer 2003	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. NfS: Hot Pursuit 2	Electronic Arts
4. NBA Live 2003	Electronic Arts
5. RalliSport Challenge	Microsoft
6. MS Train Simulator	Microsoft
7. Tiger Woods 2003	Electronic Arts
8. Grand Prix 3	Infogrames
9. Total Club Manager 2003	Electronic Arts
10. Colin McRae Rally 2	Codemasters

MÉG NINCS
GANYMEDE TECHNOLOGIES
WWW.GANYMEDE.COM.PL
2003. II. NEGYEDÉV

ARMOBILES

Ha úgy érzed, hogy egy átlagos családi autóban kötelező alapfelszereltségnek számít az 50mm-es dupla, mozgásérzékelős gépfegyver, a hőkövető rakéta armada, a nagyfeszültségű elektrosokkoló, a fél méter vastagságú páncélzat, az utánégető, ami az amúgy sem gyenge dupla turbós mocit további pár száz lóerővel gyarapítja, akkor a legjobb lesz, ha felállsz a gép elől, és egy darabig hanyagolod az Armobiles gammát...

BETA TESZT



Mielőtt még a lovak közé csapnánk, érdemes néhány szót pazarolni arra, hogy a játék fejlesztését egy ismeretlen kis csapat végezte: a Ganymede Technologies. Érdekességük, hogy ők biza' hozzánk hasonlóan az elmaradott balkánban tengetik életüket, hisz a kiadott béta utolsó sorát 2002 végén, Krakow-ban, azaz Lengyelországban írták meg. Mentségemre: az első indítás során ezt nem is nézem meg, így az első 10 perc folyamán előítéletektől mentesen Armobilozhattam.

Az installálás igazán könnyedén ment, a telepítés után nem is kellett állítgatni a játék indításához. A főmenüben már jól látható, hogy mire is számíthatunk, hisz egy állig felfegyverkezett Armobilezzel szemezhetünk. Az indítás előtt a grafikai beállításokat szemléltem meg, és meglepetésemre rengeteg finomságot lehetett tekergetni. A fejlesztők ezek közül az OpenGL és a DirectX mód választást emelik ki, ami sokaknak okozhat örömet.

A grafikai beállítások mellett a járművünk irányítását is konfigurálhatjuk, amit billentyűvel, gamepaddel, vagy akár kormánnyal is terelgethetünk.

Egyjátékos üzemmódban az általunk tesztelt verzió három küldetést kínált fel számunkra. Az első misszió lényege, hogy a megadott pályán, bizonyos időn belül 45 kapun haladjunk át. Küldetésünket több lótorony is veszélyezteti, melyek néhány sorozat bevitele után teljesen leamortizálhatják gépünket. Ezt elkerülni nem mindig tudjuk, ezért érdemes a javító csomagokat is felkapkodni, melyek maximumra tolják páncélunkat. A második küldetés már jóval zúzósabb, hisz itt fullra felfegyverkezve kell aprítanunk az ellenfeleket. A kijelölt „pajzsfélgömb" alatt biztonságosan hegeszthetjük a csúnya bácsik arcát, amiben a gépfegyver, a bombák, a rakéták, az energiafegyverek nyújtanak nélkülözhetetlen segítséget. Végül a harmadik misszióban 5 percünk van arra, hogy minél látványosabb és így nagyobb pontszámot érő akrobata mutatványokat mutassunk be. A végleges verzióban hat különböző játékmód és 70 eltérő feladat várja majd az Armobilozni vágyókat.

Amint látható, a „kettő az egyben" samponokat megszégyenítő csomagolásban több elcsépelt játékmód is csalogatja a védtelen játékosokat. Azonban úgy látszik, ez nem elég, hisz ezt a „remek alapötletet" sikerült egy igen gyenge köntösbe bújtatni. A grafika kidolgozottsága ugyanis még a 2-3 évvel ezelőtti színvonalat sem üti meg. A hanghatások semlegesnek mondhatók, és csupán a zúzós lengyel metál emelhető ki pozitívumként. Persze ne feledjük, ez még nem a végleges verzió!

De színvonalasabb alkotásra csupán akkor számíthatunk, ha az elsőtől az utolsó sorig átírják a programot, amire viszont nem sok esély van...

ePtOn

Óvatosabban kéne vezetnem most már, így is totál selejt már a hátulja...

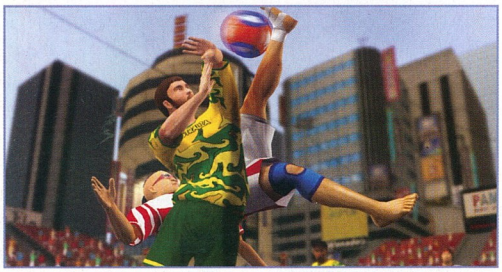
VARÁZSLATOK

Nos ha már a grafikájával nem is hódít az Armobiles, legalább néhány szép rendert készítettek a lengyel srácok hozzá. Jobb híján gyönyörködjünk ezekben (vagy lapozzatok vissza a Larás oldalakhoz ☺)

WANADOO
PAM DEVELOPMENT
WWW.WANADOO-EDITION.COM
2003. FEBRUÁR

PRO BEACH SOCCER

Bizonyára sokan emlékeznek még arra a reklámfilmre, melyben a brazil válogatott ismertebb egyéniségei a strandon egy rögtönzött focizás keretében népszerűsítették az egyik nagynevű sportmárkát. A film nagyon látványos volt és jól sikerült, de kis hazánk adottságaiból kifolyólag (se egy tenger, se egy óceán, se pálmafákkal tarkított kilométeres homokföveny és mediterrán klíma ☺) csak a képzeletünkben játszhattunk hasonló környezetben és feltételekkel. Az álmodozások után most virtuálisan átélhetjük az igazi strandfoci nyújtotta feelinget, és ehhez már csak egy kis ideig kell türelmesnek lennünk.

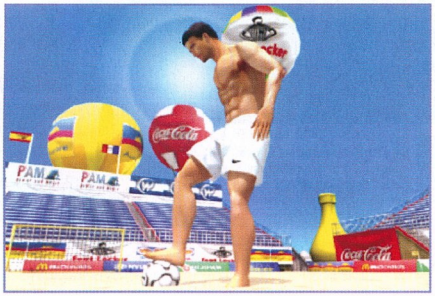


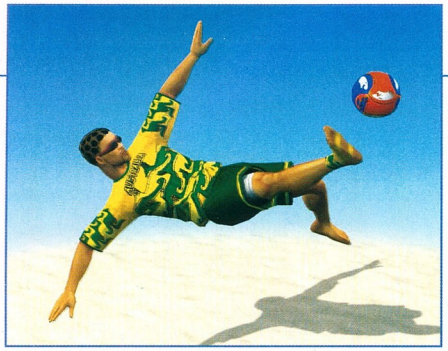
Mr. Borosta ausztrál hónaljszag-mintát ad versenyzőtársának, de az elborul

Jól emlékszem még arra a meglehetősen hidegre és esősre sikerült nyári napra, amikor életem első (és eddig utolsó) strandfoci mérkőzésére voltam hivatalos. Sajnos a kaput nem sikerült bevennem (bár két kapufával azért ott voltam a topon ☺), sőt az elején még az is nehézségekbe ütközött, hogy a labda azt csinálja, amit kigondoltam. A harmadik vagy negyedik mérkőzés után nagyjából már sejtettem valamit a megváltozott fizikai feltételekről, de mire ezt kamatoztathattam volna, addigra saját fizikai feltételeim is korlátozódtak – elfáradtam az állandó homoktaposás közben.

Mindezen fenti körülmények garantáltan nem fognak előfordulni a Pro Beach Soccer tulajdonosaival, amire már nagyon keveset kell csak várnunk. Ráadásul a fejlesztő PAM neve sem ismeretlen, nem is beszélve a kiadóról, akiktől – többek között – már megérkezett a nagysikerű Robin Hood és hazánk büszkesége, a Haegemonia is. Persze a sportjátékok készítése terén sem nevezhetők már kezdőknek, és a küszöbön álló alkotásuk is alapos munkát és sok jó tulajdonságot hordoz magában. Érdemes talán ott elkezdeni a vele való ismerkedést, hogy a játék készítéséhez megnyerték maguknak a Beach Soccer Federation (Nemzetközi Strandfoci Szövetség) együttműködését, amely már eleve jó ajánlólevél. Ennek köszönhető az is, hogy a játékon belül az igazi, nemzetközi strandfoci szabályok lesznek érvényben, és azokra épül valamennyi játékmód is. Csak érdekességképpen: ez azt jelenti, hogy úgynevezett puha homokon folyik majd a játék (ez kihatással lesz a mozgásokra), a pálya mérete pedig 37 méter hosszú és 28 méter széles. Csapatonként egyszerre 5 ember lép pályára (természetesen a kapust is beleértve), a játékidő pedig 3x12 percben van meghatározva. További fontos ismérvei a játéknak, hogy a sárga lap felmutatása azonnali 3 perces kiállítást jelent, ellenben korlátlan számú cserelehetőség áll rendelkezésünkre. Mindvégig közvetlen szabadrúgások vannak érvényben, mandinerezni viszont nincs lehetőség. Talán még azt fontos megemlíteni a szabályok terén, hogy döntetlen esetén 3 perc hosszabbítás következik, s ha az sem hoz döntést, akkor azonnal büntetőrúgások következnek – hirtelen halál rendszerben.

Ennyi kedvcsináló után a legfontosabb kérdés biztosan az, hogy ki játszhat kivel, és milyen maga a játék. A játékban a nemzeti csapatok vetélkedéseit irányíthatjuk (32 nemzeti csapat), úgyhogy a bevezetőben már említett reklámfilm akár meg is elevenedhet az irányításunkkal. Maga a játék pedig nagyszerű lesz, legalábbis a tudomány jelen állása szerint.





Ez konkrétan azt jelenti, hogy a focis játékok 3 legfontosabb összetevője mind-mind magas szinten tárul majd elénk. Az első és talán a legfontosabb ilyen tényező maga az irányítás, amely a készítők ígérete szerint nemcsak könnyű, hanem rendkívül célszerű is lesz. Nemcsak a mozgások és az alapmozdulatok (passz, átadás, lövés) lesznek könnyen kivitelezhetőek, hanem az olyan összetettebb műveletek is, mint a cselezés vagy éppen a hátrahúzás.

A másik fontos elem a grafikai megvalósítás, amely – mint azt a képek alapján is láthatjuk – valóban szemet gyönyörködtető lesz. Ezen címszó alá nemcsak a különböző választható magas felbontások tartoznak, hanem olyan további paraméterek is, mint a játékosonként alkalmazott 7000 feletti poligonszám, valamint a modellezéshez használt 1000 feletti motion-capture animáció. Ezek a számok pedig azt eredményezik, hogy részletes és jól megkülönböztethető arcokkal találkozhatunk, beleértve a hajszíneket és hajstílusokat is. A mozgások terén minden elképzelhető megoldás helyet kapott, s mindegyik végrehajtása során élethű mozdulatokat produkálnak a játékosok.

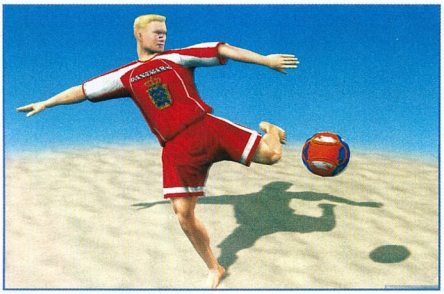
A harmadik tényezőbe a hangulati elemek tartoznak, s örömmel állapíthatom meg, hogy ezen a téren sem kell csalatkoznunk. Először is 4 különböző helyszín (Rio, Marseille, Bangkok és Velence) közül választhatunk, a villanyfényes mérkőzéseknél pedig esti és szürkületi verzió is létezik, s ennek tükrében a megvilágítások és az effektek is mások. A hangulati elemek növelésének érdekében a kommentátori funkciókat DJ-k töltik be, s ennek kapcsán nem az unalmas és megszokott szövegekkel, hanem trendi felvezetőkkel és megjegyzésekkel megspékelt életszerű előadásmódokat hallgathatunk. Szintén ide tartozik még a pályák és a nézőközönség részletessége és kidolgozottsága, amelynek kivitelezése során ugyancsak nem sajnálták sem az időt, sem az energiát. A három legfontosabb tényező mellett szólni kell még a játékmódokról is, amely arcade és realistic módban nyújtanak játéklehetőségeket. Előbbiben kieséses rendszerben játszhatunk (survival, competition editor), a másik mód pedig bajnokságban (Pro Beach Soccer Tour) történő részvételre ad lehetőséget.

A gyengébben szereplő játékosokon helyi térdamputációt hajtanak végre

A mérkőzések élvezetét tovább növeli az a tény is, hogy az eddigi tesztelések alapján átlagosan 30 másodpercenként történt egy kapura lövés, és 3 percenként esett gól. Nem nehéz tehát kiszámolni, hogy egy-egy mérkőzés 11-12 gólt eredményezhet, amely egyértelműen tovább növeli a játék iránti rokonszenvet.

Mindent összevetve a Wanadoo jó úton halad egy újabb sikeres játék kiadása felé, ráadásul már valóban közel van a megjelenés. A strandfoci tehát elérhető közelségbe kerül hozzánk, méghozzá mindez kiváló grafikával és hangulati elemekkel megspékelve. Ha valóban az ígéretek és az eddig látottak alapján jelenik meg a Pro Beach Soccer, akkor a strandfocik FIFA-jaként is emlegethetjük majd.

Doki



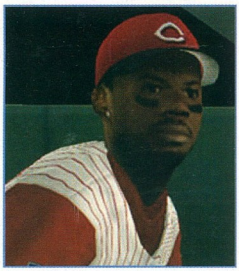
RIÓ TÚL MESSZE VAN...

Sok vándorlás után ismét a napsütéses Copacabana Beach ad otthont a kilencedik strandfoci világbajnokságnak, melyen 8 ország válogatottja lép majd pályára. A február harmadik hetében kezdődő világbajnokság ismét remek mérkőzéseket és látványos játékmenetet ígér, hiszen volt labdarúgó sztárok lépnek majd pályára az egyes országok képviseletében. Ízelítőül Franciaországot - többek között - Papin és Cantona, Olaszországot Costacurta, Vierchowod, Altobelli és Massaro, Braziliát pedig Juninho és Julio Cesar erősíti majd, de spanyol oldalon Goikoetxea és Julio Salinas játéka sem mindennapi csemegét ígér. Ilyenkor sajnálhatjuk igazán, hogy Rió túl messze van...

ACCLAIM
ACCLAIM STUDIOS
WWW.ACCLAIMSPORTS.COM/ASB2004/INDEX.HTML
2003. II. NEGYEDÉV

ALL STAR BASEBALL 2004

Az Acclaim konzolokon már régóta sikeres sorozata idén megkezdheti hódító útját PC-s berkekben is.



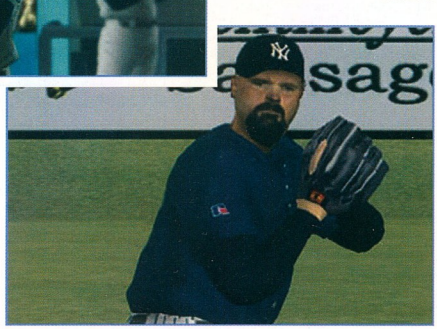
Indiánnak nem vettek be, elmentem hát baseball játékosnak...

Tán csodállak, ámde nem szeretlek... – idézhetném a költőgéniuszt (kinek nevének megfejtői a kulturáltság tudatával lesznek gazdagabbak), no nem holmi hegységgel, sokkal inkább a baseballal, mint sporttal kapcsolatban. Bevallom férfiasan, mindezidáig nem sikerült különösképp megkedvelnem ezt az európai szemmel kissé szokatlannak tűnő játékot, bár el kell ismerni: valami biztos van benne, hiszen a Föld bolygó másik felén szabályosan megőrülnek érte embertársaink. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a (számítógépes szemmel) egész távoli múltba visszanyúló játékadaptációk sokasága. Igaz, a 8 bites korszak tizenhat színű, három fázisban animált baseballprogramjai viharos sebességgel tűntek el a DD-s floppykről egy-egy jól irányzott formázás segítségével, ám a napjainkban megjelenő, kiforrott, igazán nívós feldolgozások mellett egyre nehezebb elmenni szó nélkül. Ha majd időről időre előtörő vágyam e különös sportág mélyebb megismerése iránt egyszer egy ilyen művel találkozik, talán még én is igazi baseball-fan leszek.

Jó alanynak ígérkezik a kezdeti lépések megtételéhez az Acclaim gondozásában megjelenő All Star Baseball 2004. A sorozat konzolokon már bizonyított, az előző rész PS2-től kezdve az X-dobozon át egészen Gameboy Advance-ig szinte minden géptípusra megjelent, kivívva az értő közönség elismerését. Mifelénk azonban a legtöbben a realisztikus szimulációnál és a kiforrott játszhatóságnál is többre értékelik majd a 2004-es epizódban debütáló Rookie (újonc) módot, mely egyfajta tutorialként funkcionál. Az ismert baseball-sztár, Derek Jeter vezet be minket a sportág részleteibe, hogy aztán a Practice (gyakorlás) pontban az elmélet után megismerhessük az irányítás, a játékmenet és a különféle játékhelyzetek gyakorlatát is. Ha már felvérteztük magunkat némi tudással, nyugodtan belevághatunk az igazi játékba. A rendkívül részletesen kidolgozott, valósághű játékosfejlődést, fejlett menedzserei AI-t, élethű átigazolási- és draftrendszert felvonultató Franchise mód mellett néhány egészen egyedi opció is helyet kap majd a programban. Az ún. Pick-up módban 18 véletlenül kiválasztott játékost osztunk két csapatra a jó öreg egy-ide-egy-oda algoritmus szerint (mint tornaórán a suliban), majd játszunk egy egyszerű, minden bonyolultabb játékelemet nélkülöző mecscset. A beépített scenariók segítségével pedig a tavalyi szezon 20 mérkőzésének 21 sorsdöntő pillanatában kell helyt állnunk, 5-10 perces „küldetések" keretében.

Mindenképpen említést érdemel még a stadionokat bemutató túra, melyben a már említett Derek Jeter kalauzolása mellett érdekes tényeket tudhatunk meg az arénákról. Ha ehhez hozzávesszük a mini baseball-enciklopédiaként használható multimédia-szekciót, érthetővé válik, miért tartom az Acclaim üdvöskéjét jó belépőnek a „bázislabda" világába. Kezdőknek és profiknak egyaránt élvezetes, a folyamatos rosterfrissítések és a fejlett multiplayer lehetőségek pedig garantálják a szavatosságot. Mindenképp méltó ellenfele lesz a lap szélén ismertetett, jónevű vetélytársaknak.

Immortal



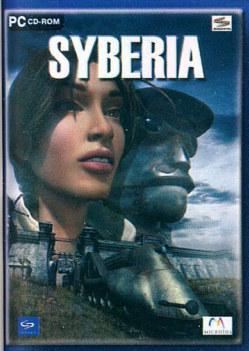
A VETÉLYTÁRSAK

Úgy tűnik, 2003-ban mi, PC-sek sem maradunk baseballjátékok nélkül. A most bemutatott progin kívül még két ígéretes, témába vágó stuff van készülőben.

High Heat Baseball 2004: A 3DO gondozásában futó sorozat legújabb darabja. Előző része talán a legjobb PC-s baseball-adaptáció, mely a játék minden elemét feldolgozza, s emellett korrekt grafika és igényes hanghatások jellemzik. Az új rész 2003 márciusában kerül a boltok polcaira.

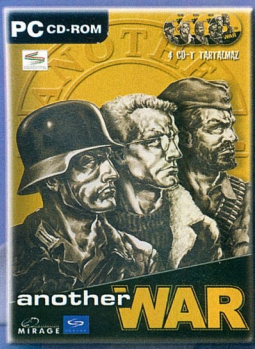
MVP Baseball 2003: Az EA Sports úgy tűnik, nem áll be a sorba, ám az egygyel kisebb évszámról senki ne következtessen alacsonyabb minőségre! Sőt, a világ legsikeresebb sportjátékkiadója most igazán beleerősít eddig kevés babért hozó ágazatába, és a garantáltan magas színvonalat képviselő kanadai divíziójára bízta a munkálatokat. Masszív franchise-mód, 2003-as grafikai színvonal, invenciózus játékmenetbeli megoldások, na és az igazi profi tanácsadók tudása ötvöződik majd ebben a progiban, melyre mindenképp érdemes lesz odafigyelni. A megjelenés időpontja egyelőre nem ismert.

ÉVADNYITÓ AKCIÓ A MEDIAMARKT-BAN!



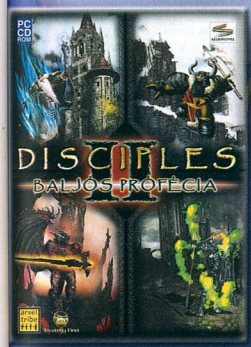
A 2002-es
év kalandjátéka

10990.-



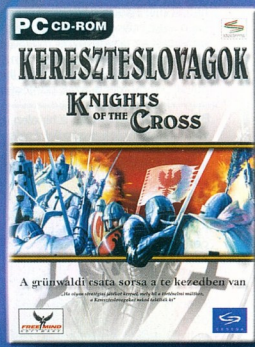
A II. Világháborúban
játszódó RPG

10990.-



10990.-

Harcolj, küzdj a
néped dicsőségért!



4990.-

A grünvald-i csata kimenetele
a TE kezedben van!

MI VARÁZSOLTUNK NEKED
EGY CSODÁLATOS AJÁNLATOT!

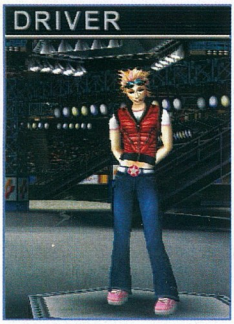
A TÖBBI RAJTAD ÁLL!

CENEGA

KONAMI
VICARIOUS VISIONS
WWW.KONAMI.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

WHITEOUT

Bármily távolinak tűnjék is az igazi tavasz a nulla fokos hajnalok, a latyakos utcák és a csepegő ereszek idején, azért az bizonyosnak tetszik, hogy a hóvakság idén már csak a külföldi sítúrák résztvevőit fenyegetheti. No meg azokat, akik nem átallják CD-meghajtóikba lökni a Konami új, többek között PC-n is megjelenő versenyjátékát tartalmazó korongot. Mert itt aztán hull a pelyhes, de rendesen, csak bírja szemünk és monitorunk a sok fehér pixelt, na meg a megemelkedett gammasugárzást...



"Válassz engem, bízz meg bennem..."

A jelek szerint a Konami mostanában üzletet lát régebbi konzolos sikereinek személyi számítógépre portolásában, illetve multiplatform fejlesztéseit immár PC-re is hajlandó kihozni. Mindenképpen örömteli hír ez nekünk, hisz a cég igényes, játszhatóság-orientált játékairól volt ismert, melyek nem nélkülözik az egyedi vonásokat sem. Aktuális tesztalanyunk sajnos nem fogja tovább növelni a japán kiadó hírnevét, bár az is igaz, szégyenkeznie sem kell miatta. Egyszerű, tisztességes iparosmunkáról van szó, mely csöppet sem invenciózus, néha kissé esetlen, ám ettől még időnként egészen szórakoztató.

Hogy mi is ez a Whiteout tulajdonképpen? Ha egy mondatban szeretném összefoglalni: egy őrült verseny, ahol hat induló villámgyors, motorizált szánokon próbálja a behavazott, felszedhető bónuszokkal teleszórt, extrém ugratókkal tarkított pályákon az első helyet megszerezni, és a körök tetszését látványos trükkökkel elnyerni. Az ötlet már önmagában sem igazán eredeti, láttunk már efféle versenyjátékot nem is egyet, de igaz, ami igaz: manapság kevés színvonalas anyag jelenik meg a témában. Sajnos a Whiteout sem lóg ki a sorból: elsősorban meglehetősen elavult grafikája, kisebb részben néha monotonitásba forduló játékmenete okán inkább csak alulról közelíti az „egész élvezhető" kategóriát. Kezdjük talán a képi megjelenítéssel: a három felbontást (640x480, 800x600 és 1024x768) háromféle részletességi szinten megjeleníteni képes motor még maximális beállítások mellett sem káprázhatja el a jobbhoz szokott PC-s játékosokat. Elsősorban néhány csúnya textúra, a hihetetlenül igénytelen éjszakai fények és a nem túl magas poligonszámmal megáldott környezeti elemek rontják az összképet. Pedig a versenygépek, a rajtuk ülő versenyzők, na meg mindent beborító hó egész jól néz ki (utóbbi frankón felveródik mögöttünk), de mozgásban sajna másképp fest a dolog. Szerencsére a pilóták nincsenek odanőve a nyereghez, ám a trükköket igencsak darabosan, kevés animációs fázist használva mutatják be, és ez a leglátványosabb mozdulatokat is képes sírba tenni. Különösen harmatosra sikeredett az ütközések megvalósítása, az ilyen jelenetek megtekintése komolyan nagyobb fájdalmat okoz, mint egy kiadós tanyálás a jeges havon.

Az idejétmúlt grafikát a pályatervezők sem tudták kompenzálni. Különösen hogy fantáziájukból hamar kifogytak, így sikerült néhány hihetetlenül ötlettelen, egysíkú terepet is összehozniuk, amin még a „rejtett" (na, azért nem kell nagyítóval keresni...) útlevágások sem segítenek. Összesen kilenc helyszín van a játékban, melyeket az eltérő környezet mellett másmás napszak és időjárási körülmény jellemez. Megtalálható közöttük a jégvihoros Új-Skócia, egy kis kínai hegyi falu, de döngethetünk Szentpétervár utcáin vagy a fedett mega-arénában is. Sajnos meglehetősen egyszerű sémákból építkeztek a készítők: keskeny utcák a városi részeken, egyébként meg széles, egymás hegyénhátán elhelyezett ugratókkal megrakott egyenesek, veszélyes ívű kanyarokkal megtörve. Időnként egy-egy széttörhető tereptárgy, mint például a rövidebb utat elzáró kapu, vagy a kicsit sem erőltetett, pálya közepén terpeszkedő hóember. Nem baj, legalább pontot kapunk, ha átgázolunk rajta, a gyerekek meg, akik építették, biztos pityeregnek kicsit, de hát ilyen destruktív világban élünk. Kevésbé antiszociális egyéneknek ajánlom az elszórt pontbónuszok, nitrók és pajzsok begyűjtését, ezek szerepét, gondolom, nem kell magyarázni. Pontjaink számát növelhetjük még egyszerűbb és kevésbé egyszerű billentyűkombináci-

HA MÁR ITT TARTUNK...

Némelyeknek talán ismerős lehet a program címének hangzása. Főleg a repülőszimulátorok kedvelői találkozhattak már hasonló kifejezésekkel, hiszen ezek már egész régóta figyelembe veszik az úgynevezett „blackout" illetve „redout" jelenségeket. (Én elsőként a Dogfightban találkoztam ilyesmivel). Hogy mik is ezek pontosan?

Blackout: a repülésben a hirtelen irányváltoztatásból (pl. a gép felrántása) fakadó nagy gyorsulás által keltett pozitív G-erők élettani hatása, hogy az agy vérellátása csökken, így a látás elsötétül, esetleg eszméletvesztés léphet fel. Ugyanezt a jelenséget tapasztalják a Forma-1-es pilóták a Hockenheim-ringen, mikor a hosszú egyenes végén 350 körüli tempóról rövidtávon 100 alá kell fékezniük.

Redout: a gép orrának meredek előredöntése, és néhány egyéb nagy negatív G-erőket indukáló manőver hatására a vér az agyba tolul, „vörös vakságot", rosszabb esetben ájulást okozva. Sok pilóta nehezebben kezeli, mint a blackoutot.

ókkal előcsalogatható trükkök bemutatásával. Leginkább a rámpákról indított repülések alkalmával nyílik erre lehetőségünk, s ez mindjárt magyarázatot ad a versenyek lendületét kellemetlenül megtörő ugratók ily frekventált szerepeltetésére.

Ha az első pár futam után kicsit alaposabban is szétnézünk a játék főmenüjében, csak a jól bevált sémák unalmas másolatával találkozhatunk. Az Arcade pont alatt a szokásos játéktermi stílusban játszhatunk, vagyis sorban kell megnyitnunk a pályákat a korábban már elért helyszíneken megoldott „küldetések" (első helyen végezni, x pontot összegyűjteni, stb.) teljesítésével. A Career módban három különböző nehézségű versenysorozatban indulhatunk. Kezdetben egy alap szánt vehetünk szűkös anyagi javainkból, ám pénzünk később jó eredmények elérésével gyarapítható. Lesz is mire költeni, hiszen a jó szerepléshez elengedhetetlenül szükséges fejlettebb gépek, illetve extra kiegészítő cuccok vásárlása, a jó kinézethez pedig ruhatárunk bővítése. Ötletesen van megoldva a futamok kezdete: TV-közvetítésekhez hasonló bevágásokat láthatunk az aktuális helyszínről, majd a kamera végigszáguld a pályán, miközben a rajtfelállást böngészszük, vagy meghallgatjuk az interjút az indulók egyikével. A 12 versenyző között találunk egészen eltalált figurákat (mint a vidéki bunkó), illetve kevésbé karakteres darabokat is. Multiplayer opció is került a játékba, de azért nagyon ne örüljetek: ez mindössze egy osztott képernyős módot takar, ami ugyan kifejezetten jó buli néha (már csak a noszalgia miatt is), ám ma már nagyon kevés.

A program hanghatásairól sokat nem lehet elmondani, egész korrektre sikeredtek. Gyanítom, hogy ti sem sokat fogtok hallani belőlük, inkább hozzám hasonlóan feltekeritek a zene hangerejét.

A program 10 számból álló soundtrackje ugyanis hamar elnyerte tetszésemet, nincs is jobb, mint pörgős rockra szántani a havat! Külön öröm, hogy az Ogg Vorbis formátumú muzax szövegszerkesztés közben is hallgatható.

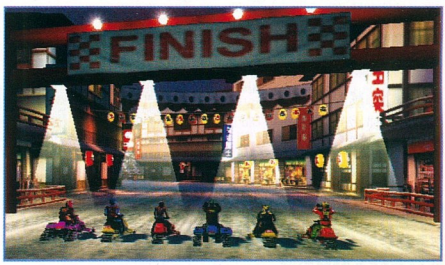
Nem vagyok könnyű helyzetben a Whiteout értékelésénél. Annyi jobbnál-jobb játék jelenik meg PC-re, hogy egy ilyen egyszerű, semmi extrával nem dicsekedhető progit diszkrét ásításokkal nyugtáz az ember. Pedig látszik, hogy komoly munkát végeztek a készítői, és végső soron nem követtek el nagyobb hibát…

Tudjátok, mit? Aki imádja az ilyen könnyed, árkádos száguldozásokat, és sikerélményre vágyik (mert hát a „lájtos" fizika és az ellenfelek passzivitása miatt nem ez a világ legnehezebb játéka), az tegyen vele egy próbát. A többiek meg inkább alkalomadtán poroljják le a jó öreg ródlit, egy kis „analóg" mókázás erejéig.

Immortal

NÉVVÁLTOZTATÁS

A PC.Games 2002/11-es számában olvashattatok lapunk egyik fiatal, ám rendkívül tehetséges, ugyanakkor feltűnően szerény munkatársának tollából egy előzetest az Evolution Snocross című mérsékelten ígéretesnek tetsző játékról (73. oldal, ha valakit érdekel). Ha netán kísérteties hasonlóságot vélnétek felfedezni az ott látott képek, illetve ottani infók, valamint a most prezentáltak között, az semmi esetre sem a véletlen műve! Még csak nem is paranormális, már ha a Konami marketingosztályának tevékenységét nem tekintjük annak. Persze nyilván csak én nem értem, miért nem lehet már a beharangozás előtt nevet adni a gyereknek, vagy hogy mennyivel jobban ragadja meg a hangzatos „Whiteout" cím a játék lényegét a talán többet mondó „Evolution Snocross"-nál. Hacsak nem arról van szó, hogy a konzolokon futó Evolution… extrémsport-sorozat nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így jobbnak látták az új üdvöskét tiszta lappal útjára bocsátani. Hiába no, a névválasztás útjai kifürkészhetetlenek…



MINIMUM CONFIG: PIII 700 MHZ, 64 MB RAM, 32 MB-OS VIDEOKÁRTYA, 500MB HDD
JAVASLAT: 128 MEGA RAM BIZTOS NEM ÁRT

DVD kapcsolat: Nincs

Multiplayer: Nincs

Need for Speed: Hot Pursuit 2
PC.GAMES - 2002/12 - 88%

Drome Racers
PC.GAMES - 2003/02 - 69%

- \+ Zenék
- \+ Nincs túlbonyolítva
- \- Korszerűtlen grafika
- \- Unalmas pályák
- \- Több ötlet kéne

71%

86 XTECNOLOGIES KORMÁNYOK

Vedd kezedbe az irányítást és azzonnal rájössz, hogy ez egy rázos futam!

Rovatunkban bemutatunk egy érdekes embert, aki nagyon megbánta tettét, de ennek ellenére valószínűleg mégis elítélik. Szokásos rovataink mellé kaptok két tesztet - egy kormányost és egy hangfalast - és a hazai ingyenes internet lehetőségeket is körbejártuk.

TARTALOM

72 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

73 | INTERJÚ EGY VÍRUSKÉSZÍTŐVEL
Nehéz lehet beleélni magunkat egy víruskészítő lelkivilágába. Nekem nem is sikerült.

74 | HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk az ujjunkat az informatika ütőerén.

76 | PIACI KÖRKÉP
Ami változott az elmúlt hónap óta a főbb hardware összetevőkben.

78 | INGYENNET
Összehasonlítottuk a hazai ingyenes internetszolgáltatók nyújtotta előnyöket és hátrányokat.

80 | XTECNOLOGIES KORMÁNYOK
Két darab tekergethető játékvezérlőt mutatunk be Nektek.

82 | OZAKI HOMME M1 & B5
Házimozizásra is alkalmas hangdobozokat teszteltünk az "olcsó-de-jó" kategóriában.

HARDWARE

MINIMUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	AMD Athlon XP 1700+	12.000 + áfa
MOBO	Gigabyte 7VA	19.000 + áfa
RAM	256MB DDR333	13.000 + áfa
VIDEO	ATi RADEON 8500LE	16.000 + áfa
AUDIO	SB LIVE 4.1	3.500 + áfa
HDD	40GB IBM 7200RPM	17.500 + áfa
CD-ROM	NEC 52x	5.000 + áfa
ÖSSZESEN		86.000 + áfa
MONITOR	Samsung 765MB 17"	39.000 + áfa

Januári konfigurációnkat nehéz lenne überelni, ezért csap apróbb módosításokat végeztünk a legkisebb gépünkön. Az Athlon XP 1700+ processzor, a 256MB DDR333 memória és az ATi RADEON 8500LE maradt, viszont a QDI alaplapot egy nevesebb Gigabyte-ra cseréltük. Az integrált hangtárcsát egy SB Live 4.1 váltotta fel, és az ár érdekében a Maxtor helyett egy 20GB-tal kisebb IBM vinyót pakoltunk bele.

MEDIUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Intel Pentium 2.40GHz	41.000 + áfa
MOBO	Gigabyte GA8PE667P	25.000 + áfa
RAM	256MB DDR400	14.000 + áfa
VIDEO	MSI GeForce4 Ti4200 64MB	30.000 + áfa
AUDIO	SB Audigy W/1394	14.000 + áfa
HDD	80GB IBM 7200RPM	22.500 + áfa
DVD-ROM	Pioneer DVD	10.000 + áfa
ÖSSZESEN		156.500 + áfa
MONITOR	DTK 15" TFT	75.000 + áfa

A közepes konfigurációnkat alapjaiban hegesztettük át, hisz az AMD vonal helyett most a legkisebb, igazi Pentium 4 processzor jelenti a gép lelkét. Bár a processzor közel dupla annyiba került, mint a múlt havi Athlon XP 2100+, ennek ellenére a többi alkatrész gondos válogatása több ezer forint megtakarítást eredményezett. A nem éppen jó vételnek bizonyuló Radeon 9500 helyére így a közel 10e forinttal olcsóbb GF4 Ti4200 került.

HIGH-END		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Intel Pentium 3.06GHz	144.000 + áfa
MOBO	Gigabyte GA8INXP	54.000 + áfa
RAM	512MB DDR400	28.000 + áfa
VIDEO	Gigabyte RADEON 9700 PRO	77.000 + áfa
AUDIO	SB Audigy Platinium	41.000 + áfa
HDD	200 GB Maxtor 7200RPM	72.500 + áfa
DVD+RW	Freecom 1738	80.000 + áfa
ÖSSZESEN		496.500 + áfa
MONITOR	iiyama INTA201TS 22" TFT	440.000 + áfa

A mindent bele gépünk bele ismét tele finomsággal. Megjelent az új csúcs 3GHz-es, jobban mondva 3.06GHz-es P4, így a 2.8GHz-est dobtuk is a szemétbe. Hasonlóan járt a csupán néhány gigabájtnyi Western Digital HDD is, amit egy közel dupla akkora méretű Maxtor váltott fel.
Az csúcs Gigabyte alaplapnak köszönhetően már DDR400 memóriákkal is megbirkózik a rendszer, de ez igazából jelentéktelen kiadás... A Pio DVD írót egy drágábbra cserélték.

INTERJÚ EGY VÍRUSKÉSZÍTŐVEL

Akik nem rendelkeznek mélyreható információkkal az IwormGokar vírussal kapcsolatban, azoknak elöljáróban annyit, hogy az Angliából származó vírus e-mail-en, IRC-en és IIS webszervereken keresztül terjedt, azonban különösebb kárt nem okozott. Ennek ellenére kiagyalója, Simon bizony hamarosan büntetés elé néz. Nézzük, hogy Ő maga hogyan vélekedik az általa fejlesztett és a sajtó által a „Harmadik legnagyobb vírusnak" titulált veszedelemről.

securityALERT

Először is, néhány szóban mutasd be magad!

A nevem Simon, 22 éves vagyok, és egy kis walesi tengerparti városkában tengetem hétköznapi életem.

Tulajdonképpen mi vitt rá a vírus elkészítésére?

Sajnos a közelmúltban vesztettem el az édesanyámat, s a vírus születésének napja megegyezik az én születésnapoméval, azaz december 4. Ekkor töltöttem be a 21-et.

Sokakban felmerül a kérdés, hogy mi is lehetett a célod egy ilyen vírus megírásával. Erre vagyunk mi is kíváncsiak.

Semmilyen különösebb szándékom nem volt, végül is alábecsültem azt, amit akkor csináltam, s most mégis mi lett belőle…

Mi volt magának a vírusnak a rendeltetése? Esetleg a károkozás?

A Gokar egyetlen célja az volt, hogy terjedjen, nem bírt semmilyen destruktív tulajdonsággal, csupán az alkotói vágy sajátos kifejeződése volt.

Ha az ember vírusokat próbál eltávolítani a gépéről, akkor szembesülhet azzal, hogy milyen változatosak is tudnak azok lenni, ha már egyszer beették magukat valahova. A te általad fejlesztett miben különbözött a többi hasonszőrű társától?

Mint tudjuk, háromféleképpen terjedhetett: e-mail-en, IRC-en és IIS szervereken keresztül, valamint a Gokar volt az egyik első olyan vírus, amely véletlenszerűen generálta a vírusos e-mailek címeit, illetve annak szövegeit. Emellett a csatolt állomány is különböző kiterjesztéssekkel rendelkezhetett (*.pif, *.com, *.bat, *.exe és *.scr).

Mikor várható a tárgyalás, és mik a vádak ellened, valamint milyen büntetést szabhatnak ki rád?

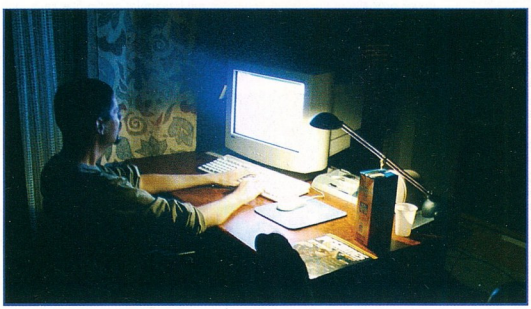
A tárgyalást február első felére tűzték ki. A legsúlyosabb büntetés, amit kaphatok a hatályos törvények alapján, az 5 éves börtönbüntetés vagy meghatározatlan pénzbüntetés. Én magam inkább nem bocsátkoznék jóslásokba, egyik sem túl csábító „ajánlat".

S mi a Te személyes álláspontod az üggyel kapcsolatban?

Várok az ítéletre, és reménykedem, hogy a bíróság megérti, hogy hibáztam, amit azóta nagyon meg is bántam. Tehát nem annak tekintetében ítél meg, amit a tettemmel okoztam.

A honlapodon jó néhány 3D-s renderelt kép fellelhető, amelyek alapján nyilvánvaló, hogy igen tehetséges vagy e téren is. Tervezed, hogy esetleg a későbbi karriered során felhasználod valamilyen módon ezt az előnyödet?

Mindig is vonzott a grafikai tervezés, illetve művészet, azonban még soha nem fordult meg a fejemben az, hogy ezzel pénzt is keressek. Nem arról van szó, hogy nem kapnék az alkalmon, ha felmerülne egy ilyen lehetőség, de elsősorban ez egy olyan kikapcsolódás, amelyet a munkámban is tudok hasznosítani, mivel webdesigner-ként dolgozom.



Volt valamilyen számítástechnikai előtanulmányod?

Semmi különös, csak a szokásos alapdolgokat sajátítottam el tanulmányaim során, amelyeket azóta remélhetőleg sikerült továbbfejlesztenem már…

Mit gondolsz, mi motivál egyes embereket különféle vírusok elkészítésében?

Nem tudom, nem igazán szoktam magam beleélni mások helyzetébe, krónikusan egocentrikus vagyok.

Az emberek többsége két külön problémaként kezeli a vírusokat, valamint a hackelést. Amíg a vírusok csak kellemetlenségeket okoznak, addig a hackelés félelmetesen hangzik azok számára, akik nem igazán jártasak a témában. A félelmük alapja valós lehet, hiszen szinte minden nap valami új tűnik fel a neten. A te véleményed szerint ezekben az esetekben összefüggő problémaként kezelhetjük a dolgot, vagy pedig két teljesen külön bánásmódot igénylő esetről van szó?

A filmekben, a könyvekben, és a médiában a hackereket mindig valamiféle misztikus sötétség veszi körül, mintha lelkileg megkeseredett életük csak a különböző rendszerek feltörése, vírusok alkotása és létfontosságú adatbázisok tönkretétele által nyerne értelmet…

Végül pedig mit mondanál az olvasóknak a kialakult helyzetről?

Azt, hogy ha lehet, ne ítéljenek meg csak a cselekedetem alapján. Beismerem, hogy hibáztam, de szerintem mindegyikőnk vét néha hibákat, olykor nagyobbakat is.

Puma

250 GB-os Caviar ...még több hely

A Western Digital megkezdte a lemezenkénti 80 GB-os kapacitással rendelkező merevlemezeinek gyártását. Az új háttértárolók 80, 120, 160 és 250 GB-os méretben kerülnek piacra, melyek közül a legnagyobb kapacitású három darab 83 GB-os tányérból lett összeragasztva. A merevlemezek vásárlói nem csak méretükkel, de gyorsaságukkal is meg lesznek elégedve, hisz a sorozat összes tagja 2 MB puffer memóriával rendelkezik, és 7200-as fordulatszámon működik. A februárban megjelenő Caviar sorozatból egy Special Edition kivitel is készül, mely három év garanciával és 8 MB puffer memóriával csábítja az ínyenceket.

S3 Delta Chrome A GeForce FX ellenfele?

Az S3Graphics hivatalosan is bejelentette új grafikus processzorát, mely DirectX 9 támogatással büszkélkedhet. Érdekes módon a GPU pontos specifikációját nem közölték, így csak tippelni lehet, hogy a 8 futószalaggal rendelkező, 2,4 Gpixel/s fillrate sebességet produkáló lapka 300 MHz-es magsebességen zúzza az adatokat. Ebből már látható, hogy nem a GeForce FX ellenfele lesz a második generációs Pixel és Vertex Shader-rel felruházott Delta Chrome. A várhatóan kedvező ár mellett a Chromotion Programmable Video Engine, azaz a programozható dekóder is figyelemre méltó fejlesztés, ami a DVD, MPEG-4 és egyéb videodekóderek bizonyos szintű (iDCT, Motion Compensation, stb.) hardveres támogatását vállalja magára. Az új GPU az asztali és mobil gépek piacán egyaránt hadat üzen a konkurenciának, az utóbbi fronton Delta Chrome M128, M64+ és M64 MPM megjelöléssel. Amennyiben a TSMC gyártósorain készülő 0,13 mikronos chipek próbagyártása sikeres lesz, úgy a sorozatgyártásra a negyedik negyedévben lehet számítani. Év vége előtt a Destination próbagyártás kezdődik meg, ami már DirectX 10 kompatibilitással is büszkélkedhet!

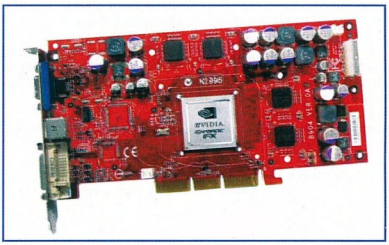
Combos combo meghajtó a Plextortól

A minőségi CD író meghajtóiról ismert Plextor bejelentette első DVD+R/RW meghajtóját. Az IDE felülettel rendelkező és 2 MB buffer mérettel ellátott PX-504A típusjelzésű drive 4x sebességgel képes DVD-R lemezeket írni, míg a DVD-RW diskek újraírását 2,4x sebességgel képes égetni. Természetesen CD lemezek hegesztését is elvégezhetjük a BurnProof technológiát támogató készülékkel, mely írás esetén 16x, míg újraírás esetén 10x sebességre képes. Az átlagos elérési idő 120ms-140ms körül alakul CD illetve DVD lemez használata esetén. A márciustól kapható Plextor PX-504A várható ára 380 euró környékén alakul, ami magába foglalja az íróhoz mellékelt Ahead Nero, InCD, PowerDVD és Pinnacle Studio 8 szoftvereket is. Hazánkba az első félév során kerül forgalomba a két év gyári garanciával árusított író.

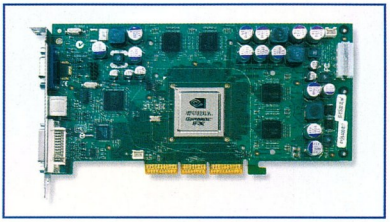
Közeleg a GeForce FX - teszteredmények

Az NVIDIA NV30 kódnéven ismert GeForce FX grafikus kártyák várható tömeges megjelenését február végére jósolják. Az FX 5800 és FX 5800 Ultra változatok árai, kiszereléstől és gyártótól függően 400-600 dollár között várhatóak.

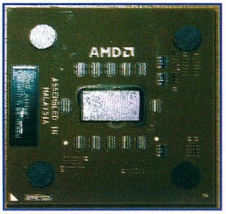
A csúcsmodellt ismét az Ultra változat jelenti, mely 128/256 MB-os 1 GHz-es DDR-II memóriával és 500 MHz-en működő grafikus processzorral büszkélkedhet. A normál GeForce FX 5800 ezzel szemben valamivel alacsonyabb órajelen, 400/800 MHz-en ketyeg. Természetesen számos gyártó előrukkol majd az FX alapú grafikus kártyáival, de a tavalyi évben kiválóan teljesítő MSI-t érdemes megemlíteni. 2001-ben csupán közel 5 millió darab VGA kártyát értékesített, míg a múlt évben a legtöbbet értékesítő gyártó címet érdemelte ki a 11,5 milliós eladott darabszámmal! A remek eredmény szorosabb együttműködésre sarkallta az NVIDIA-t is, így vélhetőleg a január végén piacra kerülő MSI GeForce FX VGA kártyákban sem csalódnak majd a vásárlók.



Január végén megjelentek az első hivatalos teszteredmények, melyek vegyes érzelmet keltettek a tesztelőkben. A GeForce FX 5800 Ultra ugyanis több tesztben alul maradt a rivális ATi Radeon 9700 Pro kártyával szemben. További hátránya, hogy a 0,13 mikronos gyártási technológia ellenére a kártya szinte izzik a használat során, hisz hőmérséklete megközelíti a 70 fokot... árnyékban! A 75W-ot zabáló szörnyeteg megfelelő hűtése elengedhetetlen, így nem csoda, hogy a referenciakártya háromszor nehezebb, mint a Radeon 9700 Pro alapú vezérlők! A hűtésből keletkező zajt és a melegedést a mellékelt driver próbálja optimalizálni, mely normál használat során alacsonyabb frekvencián (300, 600 MHz, és alacsonyabb venti fordulaton), míg a kraftot igénylő alkalmazások futtatása esetén padlógázzal működik.



Kellemes Bar(i)ton februárban



Az AMD hivatalosan is kitűzte új Barton magra épülő Athlon XP processzorainak bemutatóját. Február 10-én hull le a lepel a 0,13 mikronos gyártási technológiával készített, 512KB-ra duzzadt másodlagos gyorsítótárral ellátott processzorról, melyet a híres drezdai Fab 30-as gyárban hegesztenek. Az említett módosítások ellenére az új CPU mindenben megegyezik a Thoroughbred magos processzorokkal, így a 333MHz-es FSB mellett az MMX, 3Dnow! Enchanced és SSE utasításkészleteket is támogatja. A február elején érkező négyes fogat legkisebb tagja a 177 dolláros 2500+ megjelölésű változat, amit a 273 dolláros kakukktojás, a 2600+ követ. Ez ugyanis a többi társával ellentétben 266MHz-es FSB-n működik. A sorban a 372 dolláros 2800+ és az 579 dolláros 3000+ csúcsprocesszor követi. A fejlesztéseknek köszönhető teljesítménynövekedés miatt a processzorok jelölése is megváltozott, így a Thoroughbred magos 2800+ Athlon XP és a 3000+ Athlon XP valós órajele megegyezik (2.26GHz).

ACER olcsóért

Remélhetőleg a TFT monitorgyártók követik az ACER példáját, és már a közeljövőben megkezdődik az az árzuhanás, amit az említett gyártó elkezdett AL716 típusú 17"-os monitorának bevezetésével. A 415 dolláros áron kínált (kevesebb, mint 100 ezer forint) LCD valós SXGA felbontással (1280*1024) rendelkezik, a pittávolság 0,264 mm, a 250 kandellás fényerőhöz 500:1-es kontraszt párosul. Kiválóan alkalmazható multimédiás alkalmazásokhoz is, amiről a 20 ms-os válaszidejű képpontmegvilágítás gondoskodik. A megjelenítő függőlegesen 130, míg vízszintesen 160 fokos szögből látható optimálisan. Az 5,9 kg-os monitor (sajnos csak) analóg bemenettel, és két kisméretű hangszóróval van szerelve (amit jó érzésű audiofil különben sem használna).

PC1200 RDRAM támogatású Abit alaplap SiS alapokon

Az alaplapjairól híressé vált Abitot éri az a megtiszteltetés, hogy elkészítheti az első SiS658 chipkészletre épülő Intel Pentium 4 processzortámogatással ellátott alaplapot. A chip legnagyobb előnye, hogy képes a PC1200 RDRAM modulok kezelésére, mellyel 4.8GB/s-os maximális sávszélesség érhető el. Emellett említésre méltó az egycsatornás memória konfiguráció támogatása is, mely alkalmazása esetén – értelemszerűen – a sávszélesség a felére csökken. Az Abit

SI7 alaplap a 400 és az 533MHz-es FSB-t használó Pentium 4 processzorok fogadására alkalmas, amit maximum 2GB-nyi PC1200/PC1066 RDRAM memóriával szolgálhatunk ki. A 8x AGP, Serial ATA támogatás mellett USB2.0, FireWire, hálózati és 6 csatornás audióval is rendelkezik az alaplap, amit a SiS963 south bridge-nek köszönhetünk.

VIA QMB és a DDR-II 5.4 GB

Az Intel múlt év végén váratlanul módosította az idei évben megjelenő processzorainak specifikációit, hisz a korábbi tervben szereplő 667 MHz FSB-t 800 MHz-re pumpálta. Az első ilyen példány a második negyedévben megjelenő 3,2 GHz-es Pentium 4 lesz, melynek bemutatásával egyidejűleg a kétcsatornás DDR400 és 800 MHz-es FSB-t támogató Springdale-PE, Springdale-G és Canterwood chipkészletek is debütálnak.
A módosításokra a VIA sem számított, aki ennek örömére útitervét erősen átrajzolta. A tervekben szereplő legkisebb PT400-as lapka DDR400, AGP8x, 800 MHz FSB támogatással rendelkezik, míg a V-Link sebessége 533 MB/s. Az első negyedévben megjelenő PT600 érdekessége a 128bites DDR400 és QBM támogatás (DDR333 esetén 5,4 GB/s!), míg egyéb paramétereiben megegyezik kisebb testvérével. A PT800 a DDR-II támogatásán túl az Ultra V-Link-kel tűnik ki, azonban erre a lapkára az első félévig kell várni. Várhatóan a PT400 és PT600 chipekhez a VT8235 south bridge-et társítják majd, ami UATA-133, USB2.0 támogatása mellett 6 csatornás audiovezérlőt is tartalmaz. Ezt vélhetőleg több gyártó a V6420, kétcsatornás Serial ATA társchippel fogja majd kiegészíteni. A PT800 mellé azonban a VT8237 jár majd, ami a felsoroltak mellett RAID támogatással, 8 portos USB 2.0, hálózati és HomePNA vezérlővel is fel van szerelve.

iiyama e-Yama kijelzők

A minőségi CRT monitorokról híres iiyama bemutatta új TFT kijelző termékvonalának trióját, mely az e-Yama sorozat alá tartozik. A legkisebb típus 15" képátmérővel rendelkezik. A 15LN1 kijelző utánvilágítási ideje 30ms, ami nem éppen jó eredmény, hasonlóan a 0,297mm-es pixelmérethez. A láthatósági szög ennél a modellnél 120 (horizontális) és 100 (vertikális) fok között alakul. Ennél sokkal jobb értékekkel büszkélkedhet a sorozat legdrágább darabja, a 17 colos kijelzővel szerelt e-Yama 17LN1. Az utánvilágítási idő 25ms-ra csökkent, míg a vertikális láthatósági szög 140 fokra nőtt, melyet a 425 dolláros ár is tükröz. A legjobb vételnek a sorozat utolsó, 17AC1 tagja bizonyul, hisz a 20ms-os utánvilágítási idő, a 0,264 pixelméret és a 400 dolláros ár mellett 16,2 millió színárnyalat megjelenítésre képes, és 17 colos kijelzővel rendelkezik.

Sony Memory Stick Pro Profi ropi

A Sony a SanDiskkel karöltve kifejlesztette a Memory Stick Pro-t ami a Memory Stick-re épül, de azzal csak felülről kompatibilis, azaz a nem Pro-s készülékek nem fogják tudni írni és olvasni az új „rudacskákat". Amiben az új technológia többet tud elődjénél, az a nagyobb kapacitás, és a gyorsabb adatforgalmazás. Három féle MSP-t hoznak forgalomba: MSX-256, MSX-512, illetve MSX-1G, ahol a kötőjel utáni számok utalnak a memória méretére. Sebesség tekintetében mindhárom eszköz előrelépést hoz a korábbiakhoz képest: 15 Mbps írásra és 160 Mbps olvasásra. Tehát egy 3 megapixeles jpeg képet kevesebb mint fél másodperc alatt rögzít , míg mondjuk az 1 gigabyte-os MSX-1G-ről az összes képet nem egészen 1 perc alatt leránt-ja az erre alkalmas számítógépre.
Az újdonságok 215 és 950 euró közötti áron lesznek kaphatóak.

PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

HANGKELTŐK

A grafikus kártyákról ismert Triplex egy Forte Media FM801-AU chipre épülő ketyerét is kínál, mely 5.1 szabvány mellett a 2 és a 4 csatornától sem riad vissza. Szinte az összes szabványt ismeri, hisz A3D, DS3D, Q3D, EAX3D és a Dolby Surround-dal is elbánik. Csatlakozókból sincs hiány, hisz DIN kimenet (9 pólusú), MIDI és optikai ki/be menet is virít a hátán.

Forrás: Juventus

A tápegységekről és számítógépházakról ismert Codegen új hangfalakkal jelent meg. A 2.1-es rendszerek legkisebb tagja az SP-400-as modell, mely 18W teljesítményt pumpál a 10cm-es mélysugárzóba, míg a szélessávú 8 cm-es hangszórók 10W-ot kapnak az arcukba. A mélysugárzó 30Hz-től próbálkozik a szuszogással, amit egészen a 180Hz-es határig képes búgássá átalakítani. A szélessávú szatellitek 150Hz és 20kHz-es frekvencia tartomány között dolgoznak. A nagyobb SP-730-as modell ennél valamivel tökösebb erősítőt cipel a bugyijában, hisz a 13cm-es mélysugárzót 25W-tal lökdösi, míg a 8cm-es szélessávú hangszórókat 12W kényszeríti a megszólalásra. A nagyobb mélysugárzónak és a wattoknak köszönhetően a mélytartomány már 20Hz-től képes megmozgatni a

hangszórót... persze csak a specifikáció szerint. A csúcsot az SP-920 modell jelenti, ami bár hihetetlen, de csupán a külsőben tér el a legkisebb SP-400-as típustól.

Forrás: Mikland

A 2.1-es rendszereknél maradva a Creative Inspire 2800-as rendszert is érdemes számításba venni, hisz a fa dobozba cuppantott 16cm-es mélysugárzónak, az őt kergető 22W-nak, no és a 2x8W-os szatellit hangszóróknak köszönhetően igazán barátságos hangzást kapunk cserébe. A vezetékes távirányítóval a mélysugárzó teljesítményét is könnyedén belőhetjük. A két analóg és egy digitális bemenet előnyét a CD, MP3 vagy más digitális eszköz dugdosásakor áldjuk majd.

Komolyabb zenére vágyóknak a Creative Cambridge SoundWorks 550 ajánlható, melynek hangjára a THX minősítés a garancia. A rendszer RMS teljesítmény 500W, amiből 150W-ot a jól megtermett fadobozos, masszív mélyláda zabál el. A maradék 5x70W-ot a falra szerelhető szatellit középsugárzók emésztik fel. A szokásos 5.1 jack és sztereó csatlakozók mellett természetesen aranyozott hangfalcsatlakozók várják a kábeleket. A mellékelt kábeles távirányító segítségével a hangerő és a hangszín mellett a középsugárzók hangerejét is könnyedén csavargathatjuk.

Forrás: Ramiris

MONITOROK

Apróbb módosításokon esett át az iiyama AS4314UT, és a gyönyörű fekete változata, az AS4341UTBK. A folyamatos képek hű visszaadása érdekében 25ms-ról 20ms-ra változott az utánvilágítási idő, így DVD, TV, 3D animációkra, vagy akár játékra is jó választás lehet az új sorozat. Ezen kívül a kontrasztarány is módosult, hisz 400:1-ről 500:1-re növelték, ami a jól megszokott iiyama minőséggel párosul. További jó hír, hogy a kijelző ára nem emelkedett, maradt a régi!

Forrás: Ramiris

A Belinea új 15 és 17 colos kijelzővel száll harcba a TFT piacon. A kisebb 101566-os típus maximálisan 1024x768/75Hz-es felbontást tesz lehetővé. A 350:1 kontrasztaránynak és a 250cd/m² fényerőnek köszönhetően tiszta, éles képet biztosít a 2x1W-os hangszórót is tartalmazó Belinea LCD. A DVI bemenetes kijelző megfelel a TCO99 és az ISO 13406-2 szabványoknak, és 3 év garanciával kerül a boltok polcaira. A 17 colos 101730 változat eggyel nagyobb felbontásban, 1280x1024/75Hz-en érzi jól magát, és míg fényereje megegyezik kisebb testvérével, addig a kontraszt aránya valamivel jobb a 101566-os típusénál (400:1). Hasonlóan a 15 colos változathoz a 101730 is két hangszórót cipel talpában, melyek 2W-os teljesítményűek. Az energiaszabványok, és értelemszerűen a garanciafeltételek is megegyeznek a kisebb modellével.

Forrás: Ramiris

Akinek a méret a lényeg, annak a Benq FP882 típusú TFT kijelző ajánlható, mely 18 colos létére kecses formával párosul. Hála a BenQ smart panel technológiájának a kijelző fele olyan vastag (4cm!), mint a konkurens termékek! Az 1280x1024-es maximális felbontás, a 350:1-es kontraszt és 250cd/m2 fényerő szokványosnak mondható, azonban a 160 fokos vízszintes és függőleges láthatóság igazán figyelemre méltó. A falra akasztható kijelző fenekén a szokásos DVI bemenet mellett D-Sub csatlakozót is találunk. Kezelésében az automatikus beállítás (iKey) és az iScreen OSD nyújt nélkülözhetetlen segítséget.

Forrás: Ramiris

ALAPLAP

Megérkezett a Gigabyte 8INXP alaplap, mely jelenleg a Pentium 4 platformon az über kategóriába tartozik. A Socket 478-as foglalatba akár 3,06GHz-es Pentium 4 processzor is csücsülhet, amit maximum 4GB-nyi kétcsatornás DDR memória szolgálhat ki. Az Intel E7205 chipkészletre épülő csoda 8x AGP (1.5V), Serial ATA, Promise RAID és ATA133 IDE (100/133/150) támogatással rendelkezik. Ezeken felül Intel Kenai 32Gigabi (10/100/-1000 Mbps) hálózati és 6 csatornás Realtek ACL650-es SPDIF csatlakozóval is ellátott AC97 chippel is rendelkezik. Az USB 2.0 támogatású alaplap a következő Dual funkciókat támogatja: power system, BIOS, cooling, RAID, logical processzor és DDR. Ezek tudatában az 55e forintos ár kedvezőnek mondható.

Forrás: Mikland

A 2003-as évet a Shuttle négy új Spacewalker alaplappal kezdi, melyek mindegyike az Intel Pentium 4 platformot követi. A Socket 478-as foglalattal rendelkező termékek közül kettő a SiS, és egy-egy az Intel illetve a VIA chipkészletére épül. A microATX-es MS54N a SiS 650GL/SiS961 lapkára épül, így a 400MHz-es P4 illetve Celeronok fogadására alkalmas. Memóriából a DDR333-as szabványt preferálja a mobo, amiből összesen 2GB-nyit pakolhatunk a két foglalatba. Az integrált 4 csatornás hang és 10/100 hálózati vezérlő mellett egy harmatgyenge grafikus vezérlőt is cipel a hátán, így kiegészítésként a 4X-es AGP foglalatba tuszkolhatunk valami épkézláb VGA kártyát. A nagyobb MS2N hasonló paraméterekkel rendelkezik, azonban a 3 PCI, 1 CNR és 6 USB 2.0 csatlakozók mellett 533MHz-es FSB-t támogató processzorokkal is együttműködik.

Az AV40S3 alaplap is megújult a P4X333A/VT8325 alapokra épülő AV42 személyében. A változásoknak köszönhetően 400/533 MHz-es P4/Celeron processzorokat is megeszi az alaplap, melybe 3GB-nyi PC266 DDR modul hegeszthető. Az UDMA133 és a 6 darab USB csatlakozó mellett az 5 PCI 1CNR és az integrált AC97-es hangvezérlőt érdemes megemlíteni.

Az Intel 845PE/ICH4 chipkészletre épülő AB48N alaplap specifikációját 400/533MHz FBS, DDR333 (max. 2GB), 4x AGP, 5PCI, 6 USB 2.0, 6 csatornás hangvezérlő (ALC650) és 10/100-as (Realtek 8100B) hálózati vezérlő jellemzi.

Forrás: Juventus

Az AMD fronton az Nforce2 alapokra épülő finomságok emelhetők ki. Az MSI K7N2-L modell a K7N420Pro utódjának számít annyi különbséggel, hogy egyelőre egy kasztrált, grafikus mag nélküli változatban kelleti magát. Az optimalizált memóriakezelés mellett a kétcsatornás DDR RAM támogatást emelnénk ki, ami akár 400MHz-es DDR modulokkal is elboldogul. Az új lapka már a 333MHz-es FSB-t használó Athlon XP processzorokat is vígan kezeli, míg az AGP slotba akár 8x jóságot is helyezhetünk. A később bemutatkozó grafikus maggal szerelt változat jelentős fejlődésen ment át, hisz a vezérlő sebessége GeForce4 MX szintet is eléri.

Forrás: Ramiris

VGA

Pár hónapja még a hardver hírek között szerepelt az impozáns Triplex grafikus kártya, mely januártól már hazánkban is elérhető. Az ezüstszínben pompázó sorozat nem csak külsejével, de teljesítményével is kiemelkedik az átlagból. A jelenlegi csúcsot az NVIDIA alapú Triplex Millenium Silver Ti4600 jelenti, melyen 2.9ns-os 128MB memória végzi dolgát. A polírozott alumínium bordák finoman hasalnak rá a memóriákra, a maximális hűtés érdekében. A szoftvermelléklet mellett (Power Director 2.1 PRO DE, Power DVD 4.0) a csomagolásra érdemes koncentrálni, ami egy alumínium táskát jelent. Hamarosan pedig jön a Ti4800 SE változat! A kisebb Ti4200 modell mellett talán a Millenium Silver Xabre Pro 400 emelhető ki, mely 3.3/4ns-os 64/128MB memóriával és TV, DVI kimenettel valamint szerényebb árral várja hűséges gazdáját.

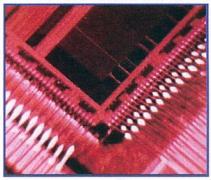
Forrás: Juventus

PROCESSZOR

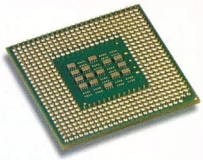
Egyre több helyen bukkannak fel a ThoroughBred-B magos Athlon XP processzorok, melyek az alacsonyabb órajelű elődöket is leváltják: Athlon XP 1700+ (AXDA1700DUT3C), Athlon XP 1800+ (AXDA1800DUT3C). Áruk 13-15e forint körül alakul. A csúcs AMD Athlon processzorok ára nem változott, így még mindig a 70e forintos, 333MHz-es, 2700-as jelölésű XP jelenti a Kánaánt.

Forrás: Demostudio

Celeron fronton megállt az élet, hisz a plafont még mindig a 25e forintos 2.2GHz-es változatok jelentik. A Pentium 4 csúcsán azonban a horror, 140e forintos áron kapható Socket 478-as, 3.06GHz-es változat trónol a maga 512KB-os gyorsítótárával és 533MHz-es FSB-jével.



Hatékony processzorhűtésben nyújthat segítséget az új Titanium sorozat, melynek legkisebb TTC-D2TB tagja maximum 1.6 GHz-es PIII/Celeron/Athlon processzorok homlokára zsírozható. Az alumíniumból készült hűtőborda tetején egy 50x50-mm ventilátor kergeti a levegőt, ami háromtús, fordulatszámmérős csatlakozóval cuppantható az alaplaphoz. A Titan TTC-K630 FTB szinte azonos paraméterekkel rendelkezik, annyi különbséggel, hogy csupán 800 MHz-ig ajánlott használata. A TTC-D5T sorozat ennél jóval hatékonyabb, hisz a 2GHz-es Athlon vagy PIII/Celeron processzorok melegét is lenyeli. A változattól függően a processzor hasát réz vagy alumínium betét is érinti, míg a hűtő tetején trónoló 80x80-as venti nagyon halkan, alacsony fordulatszámon tekeri a levegőt. A másik golyóscsapágyas hűtő a TTC-W4TB lenne, ami 2.4GHz-es P4 és Celeron processzorok fagyasztására lett kiképezve. Az alumíniumból készül cuccon egy halk, alacsony fordulaton keringőző 70x70-es venti kelt forgószelet. Hasonló tulajdonságokkal bír a TTC-W2TB hűtő is, ami kisebb, 60x60-as ventit hord a hátán.



Forrás: AlphaSonic

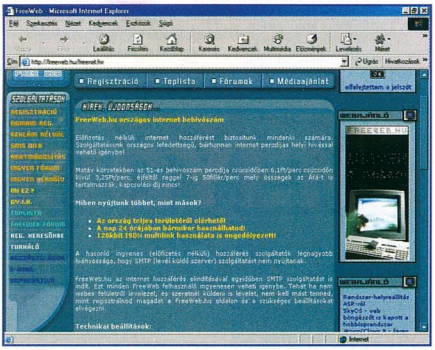
A hangnyomás-rekordokra érzékenyek is találnak hűtésre alkalmas jóságot a Spire LowNoise processzorhűtők között. A Sokcet 478-as Pentium 4 CPU-k szinte bármelyikét képes üzemi hőmérsékleten tartani a Spire hűtő, ami akár 2.8GHz-cel is lazán elboldogul. Ezt azonban, mint ahogy neve is mutatja, igen halkan, mindössze 27,5 decibellel képes véghez vinni. A ventilátorok sem emelik fel majd a gépet, hisz mindössze 3500-as fordulaton járnak körbe, a 0,6m3-as hídeglevegő fújása közben. A Spire cuccok élettartama igazán kiváló, hisz az 50 ezer üzemóra garantálja, hogy hörcsögünket előbb kell majd cserélni, mint hűtőnket! Hasonló jókat lehet mondani az installálásról is, amiről a gyártó honlapján némi segítséget is kapunk.

Forrás: Ramiris

ATi grafikus kártyák terén a bővülő Radeon 9500 és 9500 Pro kínálat említhető ki, melyeket az ATi mellett a Club3D, Gigabyte és a Sapphire színében is láthatunk. Érdemesebb az alig pár ezer forinttal drágább PRO verzióra költeni, ugyanis teljesítményben ennél azért jóval nagyobb különbség van a két verzió között! Az alap 9500 40e forint környékén, míg a 9500 Pro 46e forintért vásárolható meg.

INGYENNET

Olcsó húsnak híg a leve, avagy mit kapunk a pénzünkért? - a hazai ingyenes internetszolgáltatók összehasonlítása



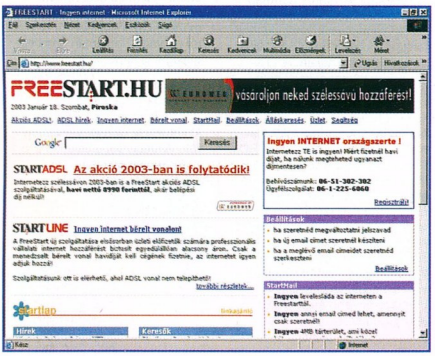
Nemrégiben ünnepelhettük az Internet fennállásának huszadik évfordulóját, azon találmányának, amelynél dinamikusabban fejlődő és terjedő létformát aligha találhatunk Földünkön. Persze ez az egész kissé országfüggő, hiszen az elterjedés, a sávszélesség és az ár sem ugyanolyan fokon mozog mindenütt, próbáljuk csak összehasonlítani a japán és a magyar módokat, máris megérthetjük, hogy bizony le vagyunk maradva. De térjünk vissza kissé az árhoz, amely talán a legkellemetlenebb az átlagfelhasználó számára, legyen szó akár dialupról vagy kábelnetről. Jelen cikkben előbbiről lesz szó. A társaságos módszerről annyit illik tudni, hogy közvetlenül telefonvonalunkon van lehetőségünk a használatára, így ha nem rendelkezünk több vonallal (ISDN), akkor még csak hívni sem tudunk mellette. Előnye az, hogy ha nem egész napos használatára van szükségünk, akkor olcsóbb, mint a gyorsabb sávszélességű elérés, és nincsen semminemű adatforgalom-korlátozás.

Rengeteg országban már megszokott, és lassan nálunk is általános lesz az ingyennet fogalma. Hogy ez mit is takar? Nos, magáért a hozzáférésért nem kell fizetnünk, „mindössze" csak a telefontársaság percdíjait vagyunk kénytelenek kiegyenlíteni. Ez jó a szolgáltatónak, hiszen a távközlési törvény alapján részdíjak ütik a markukat, illetve a központi weblapjuk reklámértéke is jelentősen megnőhet, de jó az egyszeri usernek is a már elmondottak miatt. De kik is nyújtanak ilyen szolgáltatást, hogy, és hol lehet őket elérni, mit kell tenni? – nos, ezek sokak számára nem is olyan egyszerű kérdések. A következőkben a hét magyarországi ingyennet szolgáltatót elemezném ki, remélem, mindenki talál köztük magának szimpatikus megoldást.

Freestart: Kezdjük talán a legrégebben jelenlévő taggal, a Freestarttal, amely már pár éve, az azóta megboldogult Kiwwivel egy időben kezdte meg a hozzáférés osztását, és azóta is aktív része-se a piacnak. Jelenleg huszonkét városból elérhető s szolgáltatásuk, ez szinte minden nagy és a legtöbb közepes várost is magába foglalja. Ahhoz, hogy megkapjuk az accountunkat, először egy regisztrációs folyamaton kell átesnünk, ahol felhasználónevünk és kódunk megadása mellett néhány személyes adatot is közölnünk kell, amelyekre természetesen vonatkoznak az adatvédelmi törvények. A Freestart nonstop, azaz hétköznap/hétvégén 0-24 óráig működő elérést biztosít. A régebben sokak által kifogásolt óránkénti megszakítás is a múlté immár, tehát minden adott a háló felfedezéséhez. A felhasználók nagy része elégedetten nyilatkozott a Freestartról, tőle elvárhatóan gyors és megbízható. Plusz kiegészítőként lehetőségünk van e-mail és webhely igénylésére is, természetesen ingyen.

Freeweb: Az egyik legnagyobb magyarországi webportál, a Freeweb is elindította „akcióját", amely különlegességét az adja, hogy elméletileg az ország egész területéről elérhető, egész nap használható, és szintén lehetőségünk van e-mail és további szolgáltatások igénybevételére is. Sőt, ha ISDN vagy ISDN2 vonallal rendelkezünk, akkor nem vagyunk kénytelenek az 56k/s sebességgel beérnünk, hanem teljes mértékben kihasználhatjuk vonalunkat. Regisztrációra nincs szükség, előre megadott accounttal csatlakozhatunk fel. (lásd: mellékelt táblázat)

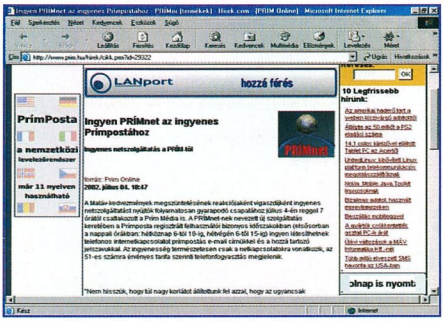
Az Inform Media jelenleg három megye nagyobb városaiban biztosít ingyenes elérést: Hajdú-Bihar-ban, Szabolcs-Szatmár-Beregben és Borsod-Abaúj-Zemplénben. Célkitűzésük az, hogy ezen területeken minél gyorsabb és megbízhatóbb szolgáltatást nyújtsanak. Regisztrációra nincs szükség, az előre megadott paramé-



Internetezés telefonköltségei

Hétköznap Ft/perc (bruttó)			
	7.00-16.00	24.00	24.00-7.00
Bázis díjcsomag	6.1	18.00	0,5**
		6.1	
		24.00	
		3.25	

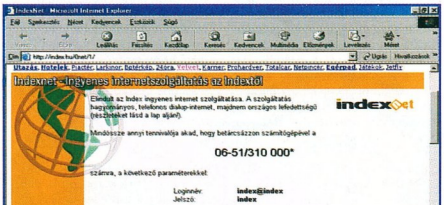
Hétvége Ft/perc (bruttó)			
	7.00-16.00	24.00	24.00-7.00
Bázis díjcsomag	3.25	3.25	0,5**

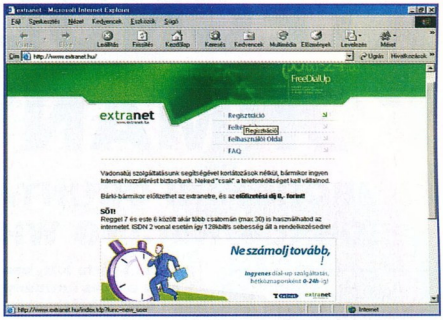


terek alapján léphetünk fel a hálóra, majd élvezhetjük is ezt hétköznap hajnal egytől délután hatig, hétvégén pedig délután háromig. Központi weblapjuk szintén portálként funkcionál, tehát gyorsan lehetőségünk nyílik a legfrissebb hírek és történések elolvasására, de sok egyéb pluszra is rálelhetünk. Jelenleg nincs szó non-stop rendszerré alakításról, de e-mailezésre és információk szerzésére így is ideális.

FreeNet: A tar.hu mindezidáig az egyik legrégebbi és legnépszerűbb ingyenes webtárhely siteként volt ismerhető, ám most ők is beszálltak a keringőbe. Szolgáltatásukat Budapesten biztosítják az ügyfeleknek, méghozzá igen komoly felkészültséggel. Regisztráció szükséges, ám ezen hamar túl lehet esni, majd belecsapni a közepébe. Pesti tesztelőink messzemenőkig meg volt elégedve, mivel kihasználja az analóg, de akár a kétcsatornás digitális vonalat (ISDN2-t) is. Emellett az oldal alapfunkciói is igénybe vehetőek, később talán az egész országban is, ám erre nem a közeljövőben számíthatunk.

Index: Az Index kishazánk egyik legnépszerűbb online hírmagazinja, amely ma már portáljelleget öltött, azaz mindenre rálelhet a





mezei felhasználó, ami érdekelheti, és immár akár magára az Internetre is. Semmiféle előmunkálatra nincs szükségünk, a megadott loginnal azonnal fel is léphetünk az ország szinte bármely részéről, természetesen non-stop időben.

Primnet: Mint látható, ezen szolgáltatások jelentős részét portáljellegű, már elismert weblapok indítják el – nos, ebben a Primnet sem különbözik a többiektől. Letöltéseik és tucatnyi változatos végződésű ingyenes e-mail címeik miatt már az egyik legelismertebb hazai weblapnak számítanak, és most tovább próbálják növelni a látogatottságot. A freemail.hu-hoz hasonlóan ők is inkább felhasználóik levelezésére próbálják a hálót biztosítani, ám itt nincs 10 perces korlátozás, mint a freemailnél, hanem hétköznap 06-18-ig, hétvégén pedig 06-15 óráig nyomulhatnak az egész országban.

Extranet: Az www.extra.hu szintén ingyenes webhely regisztrációival vált híressé, és a többiekhez hasonlóan nemrégiben ők is csatlakoztak az új piaci ághoz, igaz, egyelőre csak Budapesten rendelkeznek behívószámmal. Extraként az ISDN vonalat is kihasználhatjuk reggel hét és este hat között, ám analóg vonallal egész nap a hálón lóghatunk, csak bírjuk fizetni a telefonszámlát.

Láthatjuk tehát, hogy egész Magyarországon lehetőségünk nyílik immár előfizetési díj nélkül az internetezésre, bár sajnos ebben még bizonyos összetevők meggátolhatnak. A kisebb, de még a nagyobb városokban is sok helyen gyenge a vonal minősége, ezért nem tudjuk tökéletesen kihasználni a maximális 56k/s-es sebességet, erről pedig nem a fenti cégek tehetnek. Adott az a kérdés is, hogy vajon a tekintélyes sorból mely szolgáltatót is válasszuk. Nos, egyesek szerint az országos elérést nyújtók a megbízhatóak, míg mások azt mondják, hogy a csak részleges lefedettséggel rendelkező vállalkozások a jobbak, mivel ezek kevésbé vannak túlterhelve, és az adott, kisebb környékre jobban összpontosítanak. Szerintem azonban ezt döntse el mindenki maga, tesztelje le, ehhez mindössze egy modemre, egy telefonra, némi pénzmagra és kis türelemre van szüksége. A háló világa felfedezésre vár, mindenki próbálkozzon vele kénye-kedve szerint. Sok szerencsét!

Retee

	Körzet **	Hétköznap	Hétvége	Account	Behívószám	Weblap
Freestart	*	0-24	0-24	regisztráció	(51) 302-302	www.freestart.hu
Freeweb	országos	0-24	0-24	freeweb@freeweb.hu/freeweb	(51) 312-312	www.freeweb.hu
Inform Media	*	01-18	01-15	netman/netman	(51) 301-326	www.haon.hu
FreeNet	Budapest	0-24	0-24	regisztráció	(51) 301-080	http://freenet.tar.hu/
Index	országos	0-24	0-24	index@index/index	(51) 310-000	www.index.hu
Primnet	országos	06-18	06-15	regisztráció	(51) 301-302	http://www.prim.hu/
Extranet	Budapest	0-24	0-24	regisztráció	(51) 301-334	http://www.extranet.hu/

* lásd a cikkben, vagy a szolgáltató honlapján
** Matáv körzetbol, a Vivendi behívószámait lásd a szolgáltató honlapján

XTECNOLOGIES KORMÁNYOK

LAMBORGHINI COUNTACH RSW ÉS FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Az olasz gyártó két, hangzatos nevű terméke eltérő szegmensét célozza meg a PC-s kormánypiacnak, egy dolog azonban közös bennük: közel sem tökéletesek.

Lamborghini Countach RSW

Bármennyire is furcsa, de a patinás Lamborghini Countach elnevezést az egyszerűbbik, low end kormány viseli, ráadásul kidolgozásban elég messze van a sportautógyártás egyik legzseniálisabb darabját idéző elnevezésétől. Talán formaterve az egyetlen, ami megpróbál megfelelni a hangzatos névnek, és az ezüst-fekete színkombináció még némi high-tech feelinget is kölcsönöz neki.

Az USB porton keresztül kapcsolódó szerkezet mellé egy aprócska pedálegység is jár, de analóg kormánykapcsolóinak köszönhetően egyaránt alkalmas kézi gázra és fékezésre is. Kicsit porszívóra, kicsit turmixgépre emlékeztető házának rögzítése is a konyhai robotgépekre hajaz: mindössze négy tapadókorong felügyel az egység fix rögzítéséért. Ezek meglepően masszívan tartanak, adhéziójuk azonban nagyon felületfüggő, ráadásul végig ott motoszkál az emberben a mikor-marad-a-kezemben érzés. Számítógépre csatlakoztatása nem kívánna sok pepecselést, ám a kalibrálás közben a pedálok nem mindig veszik az adást, tesztpéldányunknál pedig a kormány jeladója teljesen balra tekerve hirtelen padlógázt is indukált. A 180 fokos fordulatra képes kormányon 8 gomb, 2 váltókar és egy 8 irányú POV található (használja ezeket valaki vezetés közben?), valamint egy teljesen értelmezhetetlen funkció: a kormány tengelyirányban betolható a'la repülős kormányok, azzal a különbséggel, hogy a Countach RSW-n ez semmilyen funkciót nem tölt be – legalábbis képtelenek voltunk kalibrálni.

A teherautósan megdöntött, vaskos fogású kormánykerék házán apró kapcsoló található, mellyel a kézi- vagy a lábpedálok használata közt választhatunk. Mivel az utóbbi az autentikus, ezért ezt preferáltuk mi is, de rövid próbálgatás alatt rá kellett ébredjünk: ez sem az igazi. A pedálszett ugyanis nemcsak kicsi, és szinte alig ad valamenynyi rugóellenállást, legnagyobb hiányossága azonban az, hogy a pedálok amúgy is rövid útja szinte semmit sem ér, mert a legkisebb benyomásukra is azonnal maximumom reagálnak. Tehát vagy padlógáz, vagy semmi. Így még a legelvetemültebb, törőszúzós arcade játékokban sem lehet pontos irányítást elérni, nemhogy egy komolyabb szimulátornál.

A kormányzás pontossága a pedálokhoz képest alig kritizálható, némileg nyúlós érzése még elfogadhatónak tekinthető ebben az árkategóriában. Tulajdonképpen csak ennek köszönhető, hogy egyáltalán értékelhető játékélményt szereztünk vele, de irányíthatóságának korlátait jól jelzi, hogy egy rövidebb CMR2 szakaszon is 5 másodperccel voltunk lassabbak, mint FFB-s testvérével.

Force Feedback Racing Wheel

Már első ránézésre is sokkal komolyabb, életszerűbb kormányról van szó ebben az esetben, ráadásként az Immersion Force Feedback technológiájával fűszerezve. A 24 cm átmérőjű,

DRIVEREK

Mindkét kormányhoz letölthetők frissített driverek a www.xtecnologies.com-ról, ami a Countach RSW esetében helytelenül ismeri fel a játékvezérlőt, és nem hajlandó elindulni sem. Az FFRW 2.11-es drivere viszont hibátlanul működik, és kisebb hibák kiküszöbölése mellett Windows XP-hez is használhatóvá teszi a kormányt.

háromküllős kormány nagyon jó fogású, az egyetlen szépséghibája, hogy itt is a legolcsóbb, rideg műanyagokat és szintetikus gumiborítást használtak, mint a Countach RSW esetében. A Made in China felirat ugyan nem minden esetben rossz ómen, ám úgy tűnik, az Xtecnologies megtalálta a legolcsóbb műanyag-beszállítót. Természetesen ez a kormány is USB portos csatlakozású, és egyszerűen telepíthető, ráadásul automatikusan kalibrálja önmagát, tehát aki nem akar elmélyedni a kormánybeállítások erdejében, az azonnal a játékra koncentrálhat. Kormánya 250 fokos elfordulásra képes ütközéstől ütközésig, ami kellően pontos, finom irányíthatóságot ígér, a kormány különböző részein elhelyezett, 16 programozható gombja pedig számos funkció kormányra helyezésével javíthatja a játékélményt. A hozzá tartozó pedálszett megszólalásig hasonlít a Countach RSW pedáljaira, azzal a különbséggel, hogy itt valamivel jobb, feszesebb a pedálok ellenállása, és tökéletesen kalibrálhatóak.

Felszerelése is egyszerű, egy központi, alsó „mákdaráló" csavarral tökéletesen csúszásmentesen rögzíti a kormányházat az asztalhoz, ami egy Force Feedbackes kormány esetében kiemelten fontos. Az FF beállításokat és azok erősségét természetesen Windows alatt tesztelhetjük egy hatpontos ellenőrző program segítségével, ahol az oldalerőket, az egyenetlen útfelületet, a motor vibrációit, de még a murvás szakaszokat is más és más mozgásokkal szimulálja.

Beállítások tekintetében azonban csak kétféle változtatást engedélyez: az általános kormányerőt, és a speciális effektek intenzitását. Az FF Racing Wheel pedáljai sajnos szintén rövid úton mozognak, így a finom adagolhatóság csak vágyálom, és a talapzat mérete is olyan kicsi, hogy egy felnőtt láb már jócskán lelóg róla. Érthetetlen, hogy egy korszerű FF technológiát felvonultató kormányhoz hogyan társíthatnak egytengelyes gáz és fék megoldást, de az egész pedálszett összbenyomásáról elmondható, hogy divatjamúlt hatást kelt, kidolgozásának egyszerűsége az elektromos villanyvarrógépek pedáljait idézi – ami ebben az esetben kevés az üdvösséghez.

Legjobb pontjaként mindenképp a kormányzás és a Force Feedback effektek kifinomultsága emelhető ki. Ugyan a kormánygyűrű érezhetően lötyög a fészkében, az irányítás pontos, a gombok elhelyezése is ergonomikus, egyedül a váltókarok kerültek rossz helyre: annyira közel a kormány hátoldalához, hogy a kormányt fogó ujjak váltáskor közészorulnak, ami nem fájdalmas ugyan, de egy-egy kimaradt sebességfokozat rontja a játékélményt. Az FF erők közepes erősségűek, igazán birkózósra csak 120 %-os, azaz a maximális beállításon válik. Összességében jól tart ellen, hű kanyarerőket közvetít, és az útegyenetlenségeket is lekéveti, egyetlen feltűnő hiányossága a középállás körüli csekély visszajelzés. Ilyenkor mintha nem is FF-es kormánnyal játszanánk, ám a kanyarokba érve ismét bekeményedik. Ez a hiányossága kevésbé szembetűnő, ha nem aszfalton, hanem rali-szakaszokon tekergünk, ilyenkor ugyanis az egyéb, speciális erőhatások eleve dolgoztatják a kormányt az ember keze alatt.

A két Xtecnologies kormány közül egyedül a Force Feedback Racing Wheel tekinthető teljes értékűnek, olcsó kidolgozása és pedálszettjének hiányosságai miatt azonban nem tartozik a csúcskategóriába. A Countach RSW még alapszinten is keveset tud felmutatni, egyedül Lamborghinis mivolta teheti vonzóvá, ám aki ez alapján választaná, azt el kell szomorítsuk: egy minőségi joystickkal és egy óriási Lambo poszterrel jobban jár.

Wéber Gábor

A KERESZTAPA

A Lamborghini Countach 1971 márciusában jelent meg a nagyközönség előtt, és radikálisan eltért a kor formatervezői arculatától. Geometrikus, ugyanakkor meghökkentő formáit Marcello Gandini tervezte, és ezt tartják az első olyan futu-

risztikus megjelenésű autónak, amely sorozatgyártásban is megjelent. 4 literes, V12-es motorja 375 lóerőt teljesített, és 282 km/h-s végsebességével megjelenésekor a leggyorsabb szupersportautók közé tartozott. A Countach (ejtsd: kún-tes) elnevezés egy ritka, olasz eufemizmus, ami annyit tesz: „uramisten".

OZAKI HOMME M1 & B5

z olcsó termékek kategóriájában sokat hallani az Ozaki megoldásairól, hiszen elég sok olyan termékkel rendelkeznek, amelyek a szűkebbre szabott pénztárcájú felhasználók igényeit szándékoznak kielégíteni. A nagy termékválasztékban olyan megoldások is helyet kapnak, amelyek hasonlítanak a profi kategóriába tartozó termékekre. A kérdés csupán annyi, vajon ezek csak külsőségek, vagy kevés pénzért is lehet jó minőséget kapni?

A gyártó hangdobozai manapság Magyarországon egyre több helyen megtalálhatók, hiszen 2.0-s, valamint 2.1-es megoldásaik kiváló áron kaphatók, és hangminőségük sem lebecsülendő. A szerkesztőségben most két, a Homme-szériába tartozó 5.1-es szett járt, az egyik az M1 fantázianévre hallgat, míg a másik a B5-öt kapta a kereszténység. Ezek nagyjából a csúcskategóriát képviselik a cég termékskáláján, mindkettő támogatja az 5.1-es hangkártyákat, és képesek különböző egységekhez csatlakozni, úgymint TV, DVD-lejátszó, rádió stb. Kiszerelésükben mindkettő fadobozos, amitől a gyártó állítása szerint sokkal jobb minőségű lesz a hang, arról nem is beszélve, hogy az egész doboz súlya is tekintélyesre nő, ha a zajládákat benne tároljuk. :))

Nézzük a legszembetűnőbb külső jegyeket, a csomagolást, valamint a külcsínt. A súlyra már utaltam, ám arra nem, hogy mindehhez a csomagolástechnika nem passzol tökéletesen, hiszen 2-3 mozgatás eredményeként a dobozon pillanatok alatt meglátszanak az elhasználódás jelei, legalábbis ha az M1-es fogantyúját használjuk. A B5-ösnél ilyennel nem vacakoltak, így ott szépen átkarolhatjuk a vásárolt szettet, és megpróbálhatjuk úgy mozgatni. Érdemes jól meggondolni, hányszor és hova szándékozzuk mozgatni az egyes elemeket, hiszen súlyából adódóan egy-egy ilyen logisztikai feladat körülbelül akkora izommunkával jár, mintha az otthoni bútordarabokat emelgetnénk.

Ha kicsomagolunk mindent, láthatjuk, hogy mindkét verziónál (B5 és M1) megfelelő mennyiségű hangdobozzal (4 szatellit, egy középsugárzó), valamint egy méretes és masszív mélysugárzóval találkozhatunk. A hátsó két doboz szerencsére többméteres kábellel bír, ennek eredményeképpen semmi sem akadályozhat meg bennünket a valódi térhatás kialakításában – főként ha figyelembe vesszük, hogy ezen eszközök a falra is könnyedén felszerelhetők. A mélynyomót már csak el kell helyezni valamelyik asztal alatt, aztán mehet is a móka!

A források csatlakoztatásához is elegendő mennyiségű kábel birtokába jutunk, azonban elég snassz módon hiába köthetünk be akár egyszerre TV-t, DVD-t, számítógépet is, a köztük történő váltogatáshoz el kell érnünk a subwoofer hátlapját, ahol mindezt egy kapcsolóval állítgathatjuk. Hiába minden távirányítós bűvészkedés, ezt a munkát manuálisan kell elvégeznünk. Amúgy a távirányító és az M1-esen található kijelző is mókás – kétlem, hogy mindenki olyan helyre pakolná eme faládát, ahol utóbbi jól látszik, előbbi pedig jól el tudja küldeni jeleit a központi darab részére (az elülső felületen található az infrás fogadóegység). Az általunk tesztelt példány esetében amúgy előfordult, hogy a távirányító egy bizonyos (olyan 1.5-2 méter körüli) rádiuszon kívülről jeleit nem volt képes megfelelő minőségben továbbítani a fogadóegység felé, és így a jelek összekeveredtek, minek eredményeképpen például hiába szeretem volna az összhangerőn módosítani, a hangszín változott... A félmegoldások eléggé csökkentik a kényelmes használhatóság mértékét, pedig a lehetőség, véleményem szerint, adott volt. (Mellesleg a távirányító AAA-típusú elemekkel működik, és ezt a csomag nem tartalmazza, tehát külön kell majd beszereznünk.)

A két típus közötti igazi különbséget az áron túl az adja, hogy míg az M1 kijelzővel rendelkezik, a B5 nagyobb hangfalteljesítményt nyújt. Mivel a kijelző szá-

	Ozaki Homme B5	Ozaki Homme M1
Típus	5.1	5.1
Első hangszórók	5+10 W (5+5+10 W - center)	10 W
Hátsó hangszórók	5 W	5 W
Mélynyomó	60 W	60 W
Távirányító	van	van
Kijelző	nincs	van
Ár (nettó)	24 ezer + ÁFA	28 ezer + ÁFA

momra nem számít alapkövetelménynek, ráadásul nem is nyerte el tetszésemet a működése, így alapértelmezésben azt tudnám mondani, fölösleges a drágább megoldást választani, és ilyen téren mindenképpen a B5 számít jobb választásnak.

Eddig mindenről szóltunk, csak éppen a hangzásról nem, úgyhogy most kerítsünk sort erre is. Többen szokták mondani, hogy igazi hangzást faborítással lehet elérni olyan hangfalak esetében, ahol külön van választva a mély a magas hangoktól, olyan mélynyomóval, ami képes torzítás nélkül visszaadni olyan bikaerős basszust, amitől a szomszéd is kirepül a foteléből. Ehhez képest már láttunk Philips-es papírlap vékonyságú sugárzókat, meg Cambridge Soundworks kisméretű dobozkákat akkorát szólni, hogy a parókánk is lerepült tőle – igaz, mindezen varázslatok csak az egyszemélyes, PC-s jellegű házimozik esetében működhetnek. Mivel azonban itt is kategórián belül vagyunk, kíváncsian vártam a jobb minőséget – hiába.

Olcsó húsnak híg a leve, és jelen esetben is látszik, hogy hiába minden csicsa és körítés, ezek a termékek azért valóban alacsonyabb tudással rendelkeznek. A produkált hang minősége messze elmarad a felső- és középkategória résztvevőitől, és külön erősítő nélkül bizony a hangerő is erősen limitált, ami nem is probléma, mert maximum kakaóval a torzítás felé hajlik a berendezés, és ha ezt még fokoztuk volna, valószínűleg a tesztpéldányok kevéssé működőképes állapotban jutottak volna vissza a forgalmazóhoz. Számomra érthetetlen módon a faborítás szinte semmit nem számít, a filmek hangja legalább olyan fémesen hangzik, mintha műanyag lenne, ám a mélynyomó ténylegesen képes kiválóan teljesíteni (a 60W azért itt már elegendő ehhez). Ennek eredménye pedig az szokott lenni, hogy a filmek terén – előzetes tartományszűrés nélkül – a zenei rész simán elnyomja a beszédet, ha meg hardveresen (értsd: távirányítóval megváltoztatva a zajláda értékeit) nyúlunk a dologhoz, az csak ront a helyzeten. Szoftveresen még csak-csak kompenzálhatók a problémák finomhangolással (persze, a sztereo filmek esetében más módszert kell alkalmaznunk, mint az AC3-asoknál).

A filmeknél tehát hiányzik az az öblös hang, ami a szatellitek alacsonyabb teljesítményével és kialakításával magyarázható, ez viszont zenénél annyira nem zavaró, hiszen ilyenkor a mélynyomó képes a hiányzó wattokat pótolni. Sajnos az alapzajt tekintve sem lehetünk túl boldogok, hiszen a távirányítón végzett műveletek simán megjelennek a hangfalakon keresztül is – pittyegés és kattogás formájában –, arról nem is beszélve, hogy egy bizonyos hangerőt elérve az alapvető zümmögést már minden műszer nélkül, fülünkkel is érzékelhetjük.

Felhasználási területét tekintve a B5 és M1 csak és kizárólag egyetlen felhasználós környezetben állja meg a helyét, ami azt jelenti, hogy a legolcsóbb házimozis megoldást, PC-s játékkörnyezetet, zenehallgatást képes megfelelő szinten kiszolgálni. Mivel kipróbáltuk egy nagyobb, házimozira kiválóan alkalmas szobában is, ahol kb. 10-12 ember gyűlt össze, így tapasztaltuk, hogy ennyi emberre, ekkora belső térre ez a teljesítmény már édeskevés.

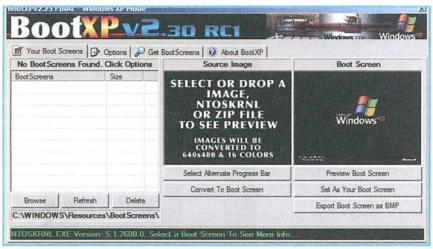
Még ha negatívnak is hathat a kép, amit a termékekről kialakítottam, szeretném leszögezni, hogy az alacsonyabb árkategóriában kénytelen vagyok elsődlegesen a termék hiányosságaira koncentrálni. Főként abban az esetben, ha olyan ígéreteket olvashatunk a hangfal dobozán, amelyek esetleg aztán hamis képzeteket kelthetnek a felhasználókban. Itt szögezném le, hogy a hangfalak tökéletesen megfelelnek a célnak, azonban az igényesebb felhasználók rövid időn belül kiábrándulhatnak belőlük. Arról nem is beszélve, hogy aki a kényelmi szolgáltatásokra pályázna (távirányító, kijelző), szintén csalódhat, ha nem tudja majd a leendő környezetben azt maradéktalanul kihasználni. A legolcsóbb változatok egyike 5.1-es kategóriában, ehhez igazított szolgáltatási körrel és minőséggel, amit azok számára tudok ajánlani, akik csak kóstolgatják az AC3-as filmeket, illetve nem szánnak nagyobb összegeket a házimozizás élményeire.

A termékeket a Pulsar Hungary Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

TUNING

Korábbi számainkban gyakran tuningoltunk már Windows XP-t, de azok legtöbbször csak az operációs rendszer alapszolgáltatásaira terjedtek ki. Mostani számunkban általunk összeválogatott, külső tuning programok leírását olvashatjátok.



A Windows XP megjelenése óta rengeteg tuningprogram látott napvilágot, azokból is főleg a grafikai buherálásokra valók voltak népszerűek. Ezekkel nem árt néha vigyáznunk, mert – főleg a rendszerre vonatkozó beállításoknál – elég komoly hibákat is okozhatnak ha nem vagyunk eléggé körültekintőek. Arra is érdemes odafigyelni, hogy ne szemeteljük tele a Windows-t az ilyen alkalmazásokkal, csak a legfontosabbat rakjuk fel, mert ellenkező esetben épp az ellenkező hatást fogjuk elérni, mint terveztük.

BootXP v2.30

Ügyes kis program, amivel az alapértelmezett bootolási képernyőt cserélhetjük egy nekünk tetszőre. Akár saját képeket is alkalmazhatunk, de minden esetben át lesz konvertálva 16 színű, 640x480-as felbontásúra. A "Get BootScreens" fülnél pedig számos linket is ajánl a program, ahol rengeteg, mások által készített grafikát tölthetünk le.

Weblap: www.fvip.net/bootxp
Licensz: Shareware
Korlátozás: Funkciós

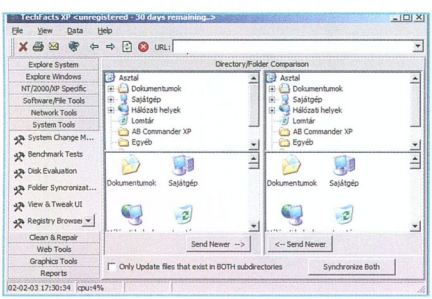
Microsoft Powertoys: Task Switcher

Amilyen egyszerű, olyan hasznos kis program. Kicseréli az alapértelmezett ALT-TAB-ra felvillanó ablakot egy újra, amely szebb megjelenésén túl, screenshotot is tud mutatni az adott taskról, ezáltal is könnyebbé téve az átváltást.

Weblap: www.microsoft.com
Licensz: Freeware

ChameleonXP

Míg a BootXP-vel a bootolási képernyőt tudtuk lecserélni, a ChameleonXP segítségével a bejelentkező felületet tudjuk átvarázsolni. Az összes elem grafikáját, betűtípusát le tudjuk vele cserélni, továbbá az elhelyezkedésüket és feliratait is módosítani lehet. Elkészült munkáinkat SkinPackként elmenthetjük, így gyakorlatilag bármennyi összeállítást eltárolhatunk, és szabadon variálhatjuk őket.



Weblap: www.geocities.com/outersoftinc/CXP.html
Licensz: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

TechFacts XP v2.51

Nomád, de áttekinthető kezelőfelülettel megáldott rendszerellenőrző/javító program. Képes megjeleníteni számítógépünk fontosabb, és rejtettebb tulajdonságait is, továbbá jelentéseket, kimutatásokat, statisztikákat is készít. Rendszerünk szinte minden elemét képes vizsgálni. Érdemes kipróbálni.

Weblap: www.winutils.com
Licensz: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit

Trans-XP for Windows XP v1.01

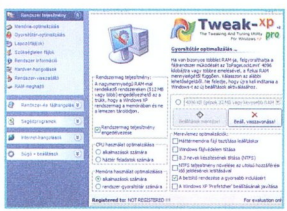
Segítségével az ablakokat átlátszóvá tehetjük. Elég csak beállítani az áttetszőség mértékét, aktiválni a "Window Selector"-t, majd az adott ablak címsorára jobb egérgombbal kattintani. Sajnos a megoldás nem tökéletes, ugyanis ha túl sok ablakra állítjuk be, akkor nagyon lelassulhat tőle az operációs rendszer.

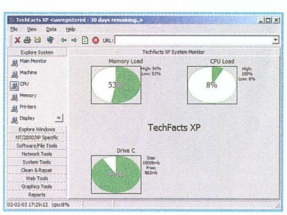
Weblap: www.totalidea.de
Licensz: Shareware
Korlátozás: Funkciós

Tweak-XP v2.0.6

A végére hagytam, a Windows XP-s tuningprogramok királyát. Szinte csak jót lehet róla elmondani, hiszen gyakorlatilag minden területre kiterjed a tudása, és professzionális beállíthatósági lehetőségeket biztosít. A 37 féle beállítás között például a memória, gyorsítótár, rendszer, lapozófájlok, hardverek, RAM, XP-specifikus elemek, internet konfigurálásához találunk eszközöket. Emellett számos segédprogramot is biztosít számunkra, mintpéldául a fájl átnevező, fájl megsemmisítő, jelszó generáló, zip fájl doktor, idő szinkronizáló, mappa védelem, registry tisztító. Egyszóval, ha valamit, akkor ezt érdemes kipróbálni. Hab a tortán, hogy támogatja a magyar nyelvet is.

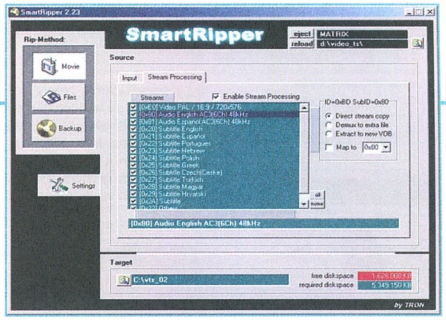
Weblap: www.tweak-xp.de
Licensz: Shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit





UTILS

Mai számunkban a DVD-k világában fogunk egy kicsit elmerülni. A most általunk csokorba összegyűjtött programok segítségével, akár otthon, házilag is el fogunk tudni készíteni egy biztonsági másolatot kedvenc DVD-inkről. Nagyon fontos, hogy csak a legális úton vásárolt, saját tulajdonban álló DVD-del végezd el ezt, ugyanis minden más esetben, illegális lesz a másolt példányod.



RIPPELÉS

Mindenekelőtt a legelső lépés az, hogy az adott DVD tartalmát elmentsük a merevlemezünkre. Ez történhet többféle módon, vagy úgy, hogy az összes fájlt eltároljuk backup céljából, vagy pedig csak a nekünk szükségeseket (pl. csak a magyar nyelvű hangfájlt, és a főfilmet). Utóbbi esetben nekünk csak a DVD-n található, megfelelő *.VOB és *.IFO fájlra lesz majd szükségünk.

SmartRipper 2.41

A legjobb rippelő programok között tartják számon. Egyszerű kezelhetősége, és átlátható felülete miatt akár kezdő felhasználók is rövid időn belül könnyedén elboldogulnak vele.

Weblap: dvdzona.host.sk/modules.php?name=cikk&rop=showcontent&id=14

DVD Decrypter 3.1.4.0

A legegyszerűbb program, akik először próbálkoznak rippeléssel, azoknak ajánlott. A DVD Decrypter-ben elég csak kiválasztani a nekünk szükséges fájlokat, a célkönyvtár helyét, majd egy gombnyomással indíthatjuk is a folyamatot.

Weblap: dvdzona.host.sk/modules.php?name=cikk&rop=showcontent&id=15

Konvertálás

Miután sikeresen kimentettük merevlemezünkre a szükséges DVD fájlokat, neki is láthatunk konvertálni őket.

DivFix 1.06

Sérült DivX fájlok kijavítására használható, egyszerű program. Kezelése nem igényel különösebb gyakorlatot, a kezelőfelülete átlátható, és lényegre törő. Ha olyan fájlal rendelkezünk, aminek esetleg a második fele hiányzik, akkor a DivFix képes a meglévő szakasz végére felépíteni a lezáró indexrészt, ezáltal lejátszhatóvá válik. Magyar fejlesztés.

Max DVD to MPEG Converter 2.0

Az előző program testvére, viszont annyiba különböznek, hogy ez a DVD formátumból MPEG1/2 formátumot képes varázsolni.

Weblap: www.share2.com/dvdtompeg/
Licensz: Shareware
Korlátozás: Funkciós

Max DVD to AVI Converter V3.0

A nevéből következik, hogy a program képes DVD formátumból AVI/DivX formátumba konvertálni. A program nagyon könnyen kezelhető, egyetlen "hibája", hogy sajnos nem freeware, így teljes értékű használatához fizetnünk kell érte.

Weblap: www.share2.com/dvdtoavi/
Licensz: Shareware
Korlátozás: Funkciós

LEJÁTSZÓPROGRAMOK

Természetesen hiába van előttünk a kész film, ha nincs megfelelő lejátszóprogramunk számítógépünkre...

BSPlayer v0.86

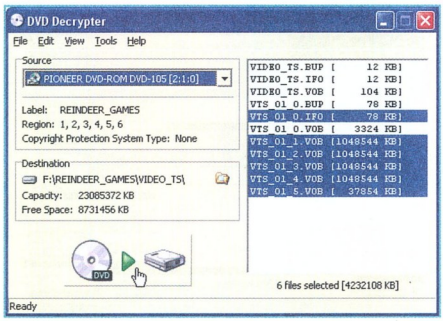
A BSPlayer az egyik legnépszerűbb, és sokak szerint a legjobb lejátszó program. Kezelése roppant egyszerű, amit még könnyebbé tesz az, hogy a rengeteg más nyelv mellett, magyarul is tud. Kezdő és haladó felhasználók számára is sok hasznos funkciót tartalmaz, többek közt a feliratok professzionális kezelését, OSD menü, skinek, pluginok, playlist, frame capture támogatását. Támogatja a DivX, avi, mpeg, asf, vob, dat és wmv video formátumokat, illetve az mp3 zenei formátumot is.

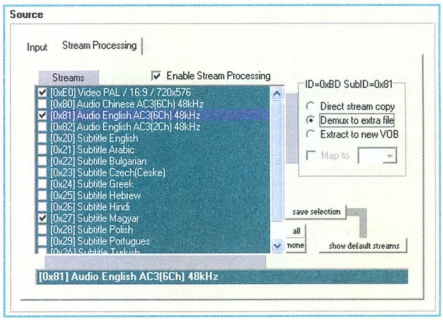
Weblap: www.bsplayer.org/
Licensz: Freeware

RadLight v3.03 SE

Szintén a népszerű programok között tartják számon a RadLight-ot is. Sikerét elsősorban annak köszönheti, hogy 18 féle felirat formátumot is kezel. Ezen túl egyszerű, átlátható kezelőfelülettel is rendelkezik, amire itt is, kedvünk szerint húzhatunk fel skineket. További szolgáltatásai még a magyar nyelv támogatása, az OSD menü, és van képlopási funkciója is. Az összes fontosabb, így a DivX, mpeg, video cd, asf, WMV, WMA video formátumot kezeli.

Weblap: www.radlight.net
Licensz: Shareware

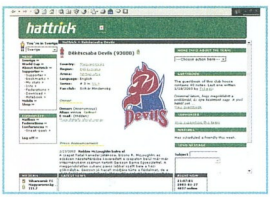


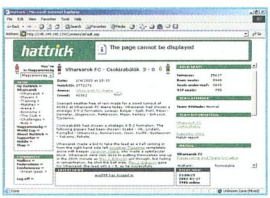


EXTRALIVES AB
EXTRALIVES AB
WWW.HATTRICK.ORG
INGYENES

HATTRICK

Úgy terveztem, hogy a Hattrick-ről egy roppant szubjektív iromány t fogalmazok meg, és adok le mosolyogva rovatvezetőmnek. Ebben aztán lelkes bekezdések szóltak volna azokról a pozitív élményekről, melyek a játék és a magyar résztvevők alkotta közösség „kettőséből" eredtek. De ahogy lenni szokott, a tervek és a valóság nem találkoztak, így e duplaoldalas ismertetőben igyekszem minden karaktert kihasználni magának a HT-nek a leírására. (Kockáztatva ezzel azt is, hogy kevesebben kapnak kedvet a csatlakozáshoz.)





Élen a svédek

1997-ben Björn Holmér hozta létre mindannak az alapjait, amit ma a net legnépszerűbb focimenedzser-játékaként tarthatunk számon. Hozzá csatlakozott Daniel Abrahamsson és Johan Gustafson (megalapítva az Extralives AB-t), no meg egy csapatnyi „egyéb" személyzet: játékmesterek (GM-ek), fordítók, moderátorok, stb. Így az öt éves Hattrick (a szó egyébként a mesterhármas angol megfelelője – „kalaptrükk") hat nyelven játszható (svéd, angol, német, francia, spanyol, holland), és mintegy 50.000 emberke ül le mellé nap mint nap. (S ami számunkra igazán örömteli: kb. 1%-nyi, azaz 500 fő, hazánk fiaiból kerül ki.) A HT közkedveltsége egyszerű (de egy egy mesteri húzással döntően befolyásolható) rendszeréből ered, amit bárki képes elsajátítani, megfelelő lépéseket megfelelő időben tenni viszont csak az igazán jók tudnak. Persze mindez fikarcnyit se érne, ha egy drága, havidíjas vagy egyéb módon pénzbe kerülő szoftverről beszélnénk, de szerencsére – a dial-up-osok telefonszámlájától eltekintve – ilyenről szó nincs: hacsak nem akarunk extra statokkal, opciókkal (színesítő elemekkel) élni, egy fillért nem kell fizetnünk.

A rendszer maga

Ha csatlakozni szeretnénk, a honlap meglátogatása és a formalitások elintézése után várnunk kell, amíg csapatot kapunk; ez 1-2 hétbe telhet bele, és jó eséllyel Magyarország valamelyik IV. osztályában fogunk kezdeni. Nem árt tudni, hogy mi csakis magyar klubot indíthatunk, és mivel az I-III. osztályokat már szinte kizárólag emberi csapatok töltik meg, ezért legfeljebb a negyedik vonalban juthat hely. A start időpontjában egy inaktív user vagy egy CPU user pozícióját vesszük át, de a team-je felülíródik a mienkkel, alapállapotra állnak az értékek, a gazdasági mutatók, stb. Ha Fortuna velünk van, egy még a III. ligák egyikében kallódó CPU-t váltunk fel, de erre ne nagyon számítsunk, taktikázni, sunnyogni meg végképp nem érdemes ez ügyben.

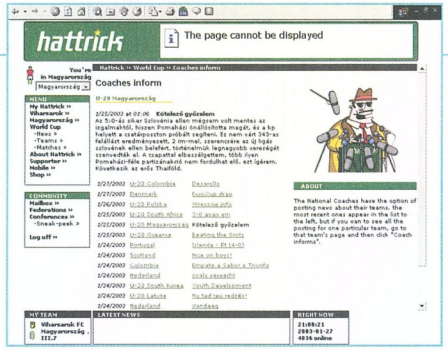
A játék maga egyszerű webes felületen folyik, célunkat tulajdonképpen magunk tűzzük ki, általánosságban a minél jobb szereplés, a feljutás lehet előirányozva, ám az fölfelé lépdelve egyre nehezebb. (A ligarendszer felépítése garantálja ugyanis, hogy bizonyos idő elteltével valóban a legkiválóbbak lesznek első osztályúak, ebből ugyanis csak egy van, míg lejjebb haladva egyre nő a divíziók száma: 4 másod-, 16 harmad-, 64 negyedosztály van.) Kezdetekben a bentmaradás kiharcolása is emberfeletti küzdelemre kényszeríthet minket, a ligák 8 csapatából ugyanis csak négy helye biztos, s már az 5-6. helyezettek is osztályozóra kötelezettek. Ha valaki esetleg többre tartja magát egy negyedosztályú team gardírozásánál, az bizonyíthat a kupában vagy abból kiesve nemzetközi barátságosokon. A normális focihoz szokottak meglepve tapasztalhatják, hogy ez utóbbiak legfélelmetesebb résztvevői a svédek, akik a készítők nemzete lévén a Hattrick örökös bajnokai. (A képzeletbeli dobogó második és harmadik fokáért nagy harc dúl: Anglia, USA, Finnország, Norvégia vív nagy csatát a megtisztelő helyekért.)

Játékmenet

Túlzás lenne azt mondani, hogy a hét minden napján történik valami a Hattrick-ben, mert egyéne válogatja, hogy ki mennyi időt szán csapatának állítgatására, játékostranzakciók lebonyolítására, stb., és a leglényegesebb momentum – a bajnoki találkozó – kivételével minden más csak az arra való felkészülést szolgálja. (Hacsak nem találunk ki magunk valami alternatív célt, mint például a Röstök kapitánya, aki gyűjti a Röst vezetéknevű labdarúgókat, jelenleg kb. 22-nél jár…) Szóval „A" meccsen kívül szerdán kupatalálkozó/barátságos, csütörtökön edzés, pénteken pedig ififelhozatal szerepel a hattrickes átokkal sújtottak programjában. A rendszer sajátosságai egy sor netes babonát, szertartást hoztak létre: a csütörtökön lezajló tréning (ilyenkor nőhetnek az edzett szakértelmek, a formák, stb.) vezeti elő a pénteki felhoza-

SUPPORTER-SÉG

A supporterség a Hattrick bónusz funkciója azoknak, akik 3 hónapra 4 és fél eurót hajlandóak átutalni a készítők bankszámlájára. (VISA kártyával a legegyszerűbb.) A kiemelt státusz előnye, hogy saját sajtóközleményt adhatunk ki, prezentálhatjuk csapatunk logóját, láthatjuk a labdarúgóink arcát, számokat rendelhetünk hozzájuk, illetve statisztikákat nézhetünk meg meccsekről, ligákról, játékosokról. (Csupa nem létfontosságú dolog, de a HT-függők számára igazgyöngyök ezek.) Néhány egyéb apróságtól eltekintve (pl. bookmark-ok használata) más pluszt nem kapunk, pl. nem enyhítenek büntetéseken.



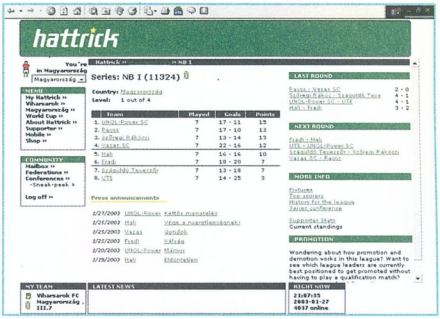
talt; ezekben az időpontokban látványosan megnő a fórumok látogatottsága, előkerülnek a mindig peches emberek, az ital mindenhatóságát a játékra is kiterjesztő ifjú alkoholisták, az alkalmi szerencsésjüket fennen hirdetők és az ezekre irigyek. És ami mindezt előidézi, az a HT vétellengenerátora: a többé-kevésbé kiszámítható csütörtököt követően az ötödik napon, úgy este 11 óra tájtól nyílik lehetőség ugyanis csapatunkba 17-20 éveseket integrálni, „felhozni", akik később óriási értéket képviselhetnek. Nos, a fenti viselkedésminták az ehhez szükséges gomb megnyomását megelőző, illetve követő rituálék „végtermékei".

Meccs és transzfer

Nem maradt sok „időm" magának a meccsnek, és a létfontosságú játékoskereskedelemnek a leírására, de igazából ezeket legjobb, ha mindenki maga éli át. A valósidőben zajló mérkőzésekről csak szöveges tájékoztatást kapunk, azt is csak a kulcspillanatokról (gólhelyzet, gól, lapok, sérülések, félidő), mégis hihetetlen feszültség tud 90 perc alatt keletkezni. A hármas sípszó után külön értékelés jár a csapatoknak és az egyéneknek is, ezek elemzése szintén állandó téma a fórumokon. Modemeseknek rossz hír, hogy meglehetősen nehéz offline kibírni fiaink élet-halál harcát, és ha mindez nem a szombati fél négyes bajnoki, hanem a szerda 9.45-ös kupatalálkozón történik, akkor bizony megszakadhat a telefonszámla… Hasonlóképpen növelheti kiadásainkat a transzferelgetés is, a játékosokat ugyanis csak és kizárólag személyesen, bejelentkezve vásárolhatjuk meg, márpedig általában több érdeklődő is nyomon követi a piacon kint levő sípleréket. Így, hacsak nem állunk készen, hogy emeljük leendő emberünk vételi árát, könnyen lemaradhatunk egy nagy ígéretről. Igazán fanatikusok képesek hajnalban fölkelni, hogy egy távoli országból meghirdetett tehetséget magukénak tudhassanak, mások inkább többet költenek, és nem pazarolják idejüket keresgélésre.

HT-Magyarország

Sok lehetőségről, beállításról, menüpontról nem írtam: ilyenek az arénánk építgetése, a gazdaságunk egyensúlyban tartása vagy az edzéstípusok meghatározása. Ezek igazából egyszerű dolgok, a helpből vagy a Magyar Hattrick Portál segédleteinek párból egész évre lerendezhetők (a transzferek kivételével). Így bárki, aki szereti a focit, bátran belevághat az online „kalandba", legrosszabb esetben függővé válik, és barátai megrökönyödve lesik, miért használ olyan kifejezéseket, amelyekhez idehaza legalább egy Pro Licenc szükségeltetne.



Linkek:

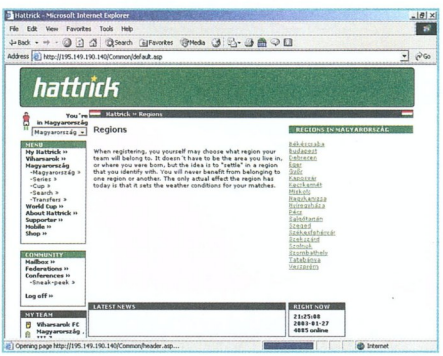
Magyar:

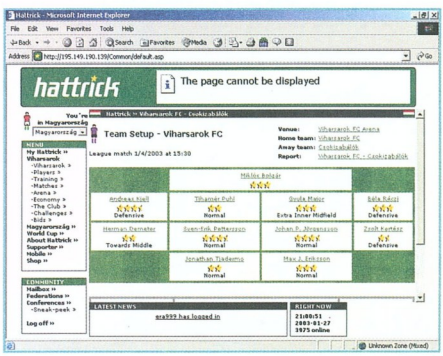
index.hu fórum (keresés: hattrick)
Magyar Hattrick Portál – www.tar.hu/mhp
Hattrick Statisztikák – cfl.erob.hu/hattrick
Hattrick Assistant Manager (HAM, a legjobb segédprogi a HT-hez) http://www.lokesoftware.dk/osr/hattrick/ham/

sajoati / Viharsarok FC (III.7)

HT-RENDŐRSÉG

Sokan és sokféleképpen próbálták már kijátszani a Hattrick éber figyelőszolgálatát, de mindez kevéseknek sikerült hosszútávon. Ennek legfőbb oka az a képzeletbeli szervezet, melynek tagja minden jobb lelkiültű user, akik nem viselik jól, ha kedvenc játékukat mindenféle csalók próbálják megfertőzni. A GM-ek mellett megrögzött csaló-kutatók is vannak szép számmal, így a több csapattal játszók, a testvéreikkel kereskedők, a bundázók elég hamar lebuknak. A büntetés a játékban használt pénzből történő levonástól kezdve a kitiltásig (csapat „lock"-olása) terjedhet.





PC GAMES LOGO

Így rendelj vezetékes telefonról:

Hívd a 06/90 411 563 telefonszámot a kövesd a szimitógép utasításait. Ezen a vonalon minden mobilra (Pannon, Westel, Vodafone) rendelhetsz és küldhetsz!

Mobilról rendelsz? Küldj egy SMS-t!:

Ha másnak küldöd:

Logót vagy képüzit: Írd be 1. a logo alatti kódszámot (pl: LPG4428) 2. hagyj ki egy közt 3. írd be annak a telefonnak a (06 nélküli) számát, amire ezt küldöd. Csengést: írd be 1. a cimzett telefontipusának a betüjelét (lsd.: keretben) 2. a csengés hatjegyü kodját, szokóz nélkül (Ericsson csengesnél pl.: EPG1920) 3. hagyj ki egy közt 4. írd be a cimzett (06 nélküli) telefonszamát. Küldd el az sms-t a következő számra:

Ha magadnak rendelsz:

Logót vagy képüzit: Írd be a logo/képüzi alatt feltüntetett kódszamot. (pl: LPG4428) Csengést: Írd be 1. a telefonod tipusának betüjelét (lsd.: keretben) 2. a csengés hatjegyü kodját, szokóz nélkül (Ericsson csengesnél pl.: EPG1920) Küldd el az sms-t a következő számra:

Telefontipusok betüjele: Nokia és Samsung-N, Alcatel-A, Ericsson-E, Panasonic-P, Siemens kottával-S, Siemens kotta nélkül-Z (info:lent)

06/90 411 564 WESTELRŐL ÉS PANNONRÓL **06/90 63 50 63**

Toplogók NOKIÁRA

LPG2772	LPG2078	LPG1880	LPG2153	LPG3693	LPG2763	LPG2237	LPG5374	LPG3525	LPG1334		
LPG3036	LPG4512	LPG1920	LPG2753	LPG4757	LPG2125	LPG4880	LPG4797	LPG2560	LPG3331		
LPG1763	LPG2913	LPG2970	LPG1762	LPG3010	LPG5393	LPG4747	LPG4428	LPG2414	LPG3146		
LPG4338	LPG2076	LPG2060	LPG2991	LPG4021	LPG2886	LPG1078	LPG2196	LPG2930	LPG2608		
LPG4815	LPG2195	LPG1088	LPG1094	LPG1182	LPG2048	LPG2095	LPG2961	LPG2389	LPG2033		
LPG1853	LPG2010	LPG2765	LPG2005	LPG1896	LPG4405	LPG1207	LPG3760	LPG2188	LPG2767		
LPG5377	LPG3318	LPG3011	LPG2549	LPG3585	LPG5384	LPG4020	LPG4596	LPG1855	LPG5258		
LPG4446	LPG2878	LPG2463	LPG5378	LPG1041	LPG1231	LPG4576	LPG4723	LPG2204	LPG5228		
LPG1453	LPG5096	LPG3144	LPG2388	LPG1625	LPG1994	LPG2309	LPG2371	LPG3606	LPG1697		
LPG2018	LPG5390	LPG1476	LPG5061	LPG4825	LPG2045	LPG2077	LPG4627	LPG1919	LPG5223		

Képüzik

KPG2005	KPG1948
KPG1896	KPG2075
KPG1258	KPG2048
KPG1999	KPG1697
KPG2102	KPG2045
KPG2162	KPG2061
KPG2808	KPG2361
KPG3002	KPG1751

Csengések

PG1920 Macskajaj
PG1391 A profi
PG1832 Gigi G' A.-La passion
PG1157 Mission Impossible
PG1449 Barátok közt
PG1020 Beverly Hills-i zsaru
PG1394 Sakáltanya
PG1848 SafriDuo-Played a
PG1026 Keresztapa
PG1810 Bery, V.E.-Egyedül
*PG1885 Sylver-Turn the tide
PG1392 Rocky
*PG1412 MAV szignál
PG1710 Gigi D'A-The riddle
PG1421 Tequila
PG1199 Ponyvaregény
PG1260 2Pac-DrDre
PG1261 2Pac-I Aint Mad.
PG1265 WillSmith-MIB
*PG1294 Bs.Boys-Get Down
PG1304 Britney S.-Lucky
PG1306 Breitney S.-Sometime
PG1308 C.Aguilera-ComeOn.
PG1311 C.Aguilera-What a.
*PG1125 Music of the night

Pannon GSM-ről csak Praktikum-, Bee kártyával vagy számlás előfizetők feltöltőkártya segítségével rendelhetnek! Logo: csak az arra alkalmas Nokiára és Siemensre! Az összes csengohang kotta nélkül: Nokia 3210, 3310, 3330, 6090, 6110 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, minden Samsung, Siemens S45, ME45, C45, M50, MT50, A50, C55 készülékre. A +-gal jelölt kottás csengohang beépített dallamszerkesztővel rendelkező további Siemens és Ericsson, Alcatel one tuch 300, 301, 302, Panasonic GD90, GD92 telefonra. **Képüzenet:** arra alkalmas Nokia és Samsung R210, S100, T100, N620 készülékre tölthető le. Az emeltdíjas hívás dija VEZETÉKes készülékről 240 Ft+áfa/p+kd. A PANNON és a WESTEL SMS dija : 400 Ft+áfa/sms. Studio 10 INFO: 220 60 52

PC GAMES

játékmagazin mindenkinek

akció! régebbi számaink szuper kedvezménnyel!

- PC.GAMES CD - COMBO 1 2001/2-3-2002/1 - 600 Ft
- PC.GAMES CD - COMBO 2 2002/2-3-4 - 900 Ft
- PC.GAMES DVD - COMBO 1 2002/1-2-3 - 1600 Ft

megrendelhető:
1325 Bp., Pf.: 315 Tel.:379-79-89
e-mail: level@pc.games.hu
áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

DEMO

ANNO 1503 / BIG SCALE RACING / DELTA FORCE - BLACK HAWK DOWN / HOMEPLANET / HORSE RACING MANAGER / MYSTERY OF THE MUMMY / NASCAR RACING 2003 / PRAETORIANS / PROJECT IGI 2 / RAYMAN 3 / SHADOW OF MEMORIES / THE BLACK MIRROR / VIRTUAL INSANITY

FREWARE

CHAIN RAID / CHICKEN FIGHTERS 2002 / CRAZY GOLF / DARTS / DEMOLITION DUMPOUT / DESKTOP DARTS / FRANTIC FOOTY / GRUDGE MATCH CASHBALL / JET SKI / JIGSAW MAKER / MARBLE BUSTER / MARBLE SOLITAIRE / MEGABANE / KAMIKAZE RACER / KARTS / POTTY POOL / RAPID AERIAL DEPLOYMENT / ROBBIE THE RESCUE / SKI RUN / STEEPLECHASE / THE DEMON'S MANTRA / THE KEY 3 / THE TREASURE OF DRUNK ISLAND / TOM & JERRY / TOWER OF SORCERER

HÁTTÉRKÉPEK

AMERICAN CONQUEST / FAR WEST / HARBRINGER / PANZERS / RAYMAN 3 / SÖLDNER - SECRET WARS / STAR WARS GALAXIES STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC / STARSKY AND HUTCH / THE LEGEND / TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS / VIVISECTOR: BEAST INSIDE

MOD

F1 2002 - GT RACING 2002 / HALF LIFE - VAMPIRE SLAYER 4 / NEVERWINTER NIGHTS - EYE OF THE BEHOLDER 1 / UNREAL TOURNAMENT - THIRD REICH / UNREAL TOURNAMENT 2003 - IMPROVED ANNOUNCER / UT2K3BENCH 1.31

VIDEO

BLITZKRIEG / BREED / CITY OF HEROES / C&C GENERALS / DEVASTATION / HARBRINGER / HORIZONS / HOT WHEELS - VELOCITY X / IL2 - FORGOTTEN BATTLES / KINGDOM UNDER FIRE - THE CRUSADERS / LETHAL DREAMS / LOCK ON - MODERN AIR COMBAT / MERCEDES WORLD RACING / PANZERS / PAYBACK / PRO BEACH SOCCER / PROJEVT IGI 2 / RAYMAN 3 / RED FACTION 2 / RING 2 / ROBIN HOOD - DEFENDER OF THE CROWN / RUNAWAY / SIMCITY 4 / SPELLFORCE / SPLINTER CELL / UNREAL II / VIETCONG / WARCRAFT 3 / YAGER

TÚLÉLŐCSOMAG

ACDSEE 5.0 / ADOBE ACROBAT READER 5.1 / BLINDWRITE 4.2.9 CLONECD 4.2.0.0 / CUTE FTP PRO V3.0 BETA / DAEMON TOOLS 3.29 / DIRECTX 9 / DIVX PRO 5.03 / FAR MANAGER 1.70 BETA 4 / FLASHGET V1.40 / F-PROT 3.12D / GETRIGHT 5.0 BETA 4 / GOIZILLA 4.11.39 / HYPERSNAP DX 5.03 / LITE ICQ PRO 2003A #3800 / ICQ # 1068 / ICQ PLUS V3.5 / MACROMEDIA FLASH PLAYER V6.0.61.0 / MIRC 6.03 / NERO 5.5.10.0 / NET VAMPIRE V4.0 / OPERA_7-0_FINAL / PAINT SHOP PRO 7.04 / POWERSTRIP V3.31 BUILD 371/ QUICKTIME PLAYER 6.10 / REALONE PLAYER / REFRESH FORCE V1.10 / SONIQUE 2.0 APHA 021219 / SYSOFT SANDRA 2003 / TOTAL COMMANDER 5.50 / TROJAN REMOVER 4.9.7 / WINACE 2.5 BETA 5 / WINAMP 2.81 / WINAMP 3C BUILD 495 / WINDOWS MEDIA PLAYER 7.1 / WINDVD 4.0.11.187 / WINRAR 3.11 FINAL / WINZIP 8.1 SR1/ WS FTP PRO 7.6 / XVID 27.11.2002.0020

PATCH

BIKINI KARATE BABES V1.09 / BOMBERFUN V1.01 / C&C RENEGADE V1.036 / DOMINION V1.14 / ENEMY ENGANGED RAH66 COMANCHE VS KA52 HOKUM V1.41C-1.47X / FREEDOM FORCE V1.2 / G.I. COMBAT V1.04 / JAGGED ALLIANCE 2 GOLD V1.12 / NASCAR HEAT V1.73 / NEED FOR SPEED - HOT PURSUIT 2 V2.42 / NEW WORLD ORDER V1.00-1.34 / NHL 2003 ALL-STAR ROSTER / NHL 2003 DECEMBER ROSTER / PLATOON EASY UPDATE / RAINBOW SIX - RAVEN SHIELD MP DEMO V1.1-1.2 / SEASON TICKET BASEBALL 2003 V1.6 / SNIPER - PATH OF VEGANCE V2.33 / SOLDIER OF FORTUNE 2 GOLD V1.03 / TENNIS MASTERS SERIES 2003 V1.1 / THE GLADIATORS V1.2 / THE THING V1-2 / TOTAL IMMERSION RACING V1.3 / WAR AND PEACE V1.0.2

SHAREWARE

3D LIVE POOL / ADVANCED TETRIC / AQUA DIGGER 3D / ARCAMANIA / BALL ATTACK / BASEGOLF / BEETLE JU / BINMAN BLASTROIDZ / BLOBS PEG SOLITAIRE / BRIXOUT XP / BURNED SKY / CHAIN REACTION / CLICK PUZZLE / CLICKENZEE / CODENAME SILVER / COLOFUN / CONCRETE BOWLING / FATMAN ADVENTURES / FILLERS / GENEFORGE / GUNNER 2 / INTERSTELLAR TRADER 2 / MAGIC PUZZLE / MICRO FLIGHT 3 / ODDCRAFT / ONEFOG XONIX / PATHFINDER / PIRATE ISLES 1.71 PUZZLE INLAY / QUADQUEST / SHADOWFLARE - EPISODE 1 / SOLDIER OF EMPIRES / SPACE MAZE 2 / STARKNIGHTS / STARLINES INC / STEEL TETRIS/ TAKARIN 1.0 / TRIANGLE TRIFLE / WARSOUL / WORLD EMPIRE V / ZILLIONS OF GAMES

TRAINER

FREELANCER / HIGHLAND WARRIORS UNLOCKER / HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV - GATHERING STORM / IMPOSSIBLE CREATURES / KURSK 43 / LEMONADE TYCOON / MYSTERY OF THE MUMMY / SIMCITY 4 / SKI JUMP 2003 / TEST DRIVE UNLOCKER / UNREAL 2 / UNREAL 2 UNLOCKER

UTILITY

AD-AWARE 6.0 / AD-REMOVE PLUS 2003 / ADVERTISING KILLER 3.0.1 / ALCOHOL 120% 1.4.0.114 / ALTO MP3 MAKER 3.20 / BADCOPY PRO 3.62 / BOOTSTAR 8.17 / BSPLAYER 086.493 / CD RIPPER DELUXE 2.6 / CDRWIN 3.9C / CLEAN DISK 2002 4.2.1 / CODENAME DASHBOARD 1.0 / COMPLETE AUDIO CONVERTER 1.0 / COMPLETE INTERNET CLEANUP 2.1 / DESKTOP-X / DLL SHOW 5.0 / DRIVER CLEANER 0.6.1 / DVD REFION-FREE 1.32 / EAST-TEC ERASER 2002 3.6 / EASY BACKUP 4.35 / EF COMMANDER 3.41 / GIMP 1.2.4 / GYULA'S NAVIGATOR 1.28 / HARDCOPY 14.6.01 / ICONOID 3.1.6 / IRFANVIEW 3.80 / JV16 POWERTOOLS 1.2.018 / MICROANGELO 5.56 / MONITORTESTER 2.01 / N.PLAYER 1.1.0.1 / NULLSOFT INSTALL SYSTEM 1.98 / RAGE3D TWEAKER 3.7 / REGET DELUXE 3.3.171 / RIVATUNER 2 RC 12.2 / SCREEN PAVER 3.3 / SHUT DOWN NOW 4.51 / SYSTEM ANALYSER 5.2T / TSUNAMI MPEG ENCODER 2.250.49.157 / TVTOOL 6.8.4.3 / VIRTUALDUB 1.4.13 / WINCLEAN 2.0 / WINDOWS & INTERNET WASHER 3.06 / XNVIEW 1.50 / X-TEQ

JÁTSZD ÚJRA

KNIGHT LORE / TURRICAN 2002

WEBKIT

DARK ANGEL / FAR WEST / SWAT - URBAN JUSTICE

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásbeli engedélyével lehetséges!

A DVD melléklet a PC.GAMES térítésmentes ajándéka, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeiteket, javaslataitokat a mellékletteI kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

©2003 Game Media Lapkiadó Kft.

PC.GAMES DVD 2003/3

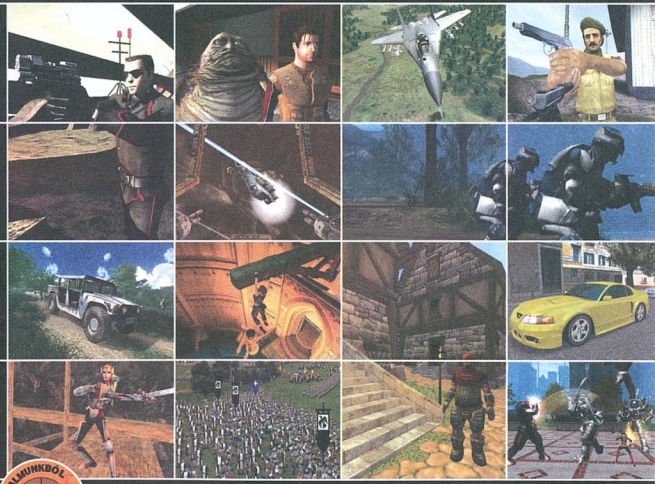
PC.GAMES DVD 2003/3

3 TELJES JÁTÉK

STARFIGHT VI - CHICKEN SHOOT - COMMANDO AS

EXTRA AJÁNLATUNK

SZUPERDEMÓK - IGI 2, PREATORIANS, HOMEPLANET
UNREAL II: AWAKENING - MAGYAR NYELVŰ VIDEO BEMUTATÓ
BIOWARE GYŰJTEMÉNY - NEVERWINTER NIGHTS MOD-OK
35 PERCES QUAKE 3 ARENA SIKERFILM - QUAD GOD



EBBŐL TARTALMUNKBÓL

DEMOK - ANNO 1503, THE BLACK MIRROR, RAYMAN 3
VIDEO - BREED, PANZERS, SIM CITY 4, CITY OF HEROES
UTILITY-K - DASHBOARD, DESKTOP X, AD-WARE, CLEAN DISK
EGYEBEK - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

Unreal 2: The Awakening
Játék közben nyomd meg a ~ (Alt Gr + 1) gombot és a megjelenő konzolba gépeld be valamelyik kódot.

BeMyMonkey() – Csalás mód ki/bekapcsolása
God() – Isten-mód, sérthetetlenség ki/bekapcsolása
Invisible() – Láthatatlanság ki/bekapcsolása
Loaded() – Megkapsz minden fegyvert
AllAmmo() – Minden fegyverhez kapsz muníciót
Phoenix() – Phoenix ruha ki/bekapcsolása
FearMe() – Az ellenség félni fog tőled
Ghost() – Szellem mód
Fly() – Repülő mód
Amphibious() – Víz alatti mód
Walk() – Normál mód, sétálás
SloMo(#) – Lassított játék
SetJumpZ(#) – Ugrás magasságának beállítása
ToggleInfiniteAmmo() – Korlátlan lőszer ki/bekapcsolása
ToggleReloads() – Újratöltések ki/bekapcsolása
ToggleInvisibility() – Láthatatlanság ki/bekapcsolása
Teleport() – Oda teleportálódsz, ahova éppen nézel
NextLevel() – Ugrás a következő pályára
Open(x) – Az ikszedik :) pálya megnyitása
ToggleSpeed() – Dupla sebesség
SetSpeed(#) – Sebesség beállítása
ChangeSize(#) – Játékos méretének beállítása
Sum(x) – Az x eszköz megidézése
Actors() – Teljes színészlista
SetMyHealth(#) – Életerő beállítása az adott értékre
HurtMe(#) – Játékos sebzése a megadott értékkel
ShowTeams() – Csapatok megjelenítése
Difficulty(#) – Játék nehézségének beállítása
ViewSelf() – Kamera önmagunkra váltása
ToggleScoreBoard() – Eredménytábla ki/bekapcsolása
BehindView() – Hátsó nézet ki/bekapcsolása
SetParticleDensity(#) – Részletesség szabályozásának beállítása
ToggleImpacts() – Ütközések bekapcsolása
SetWeaponFire(0/1) – Fegyver tüzelésmódjának átkapcsolása
ToggleShowNPs() – Minden navigációs pont megjelenítése
ToggleHUD() – HUD ki/bekapcsolása
SetCameraDist(#) – Kamera távolságának beállítása
FreeCamera(0/1) – Szabad kamermozgás ki/bekapcsolása

Chicken Invaders
A csalások engedélyezéséhez játék közben nyomd le egyszerre az F9 és az F10 gombokat.
Ha a csalásmódot engedélyezted, akkor a következő gombokat használhatod a csalásokhoz:

F6 – Pálya kihagyása
F7 – Több rakéta (tartsd lenyomva)
F8 – Több élet (tartsd lenyomva)

A csalások letiltásához nyomd meg egyszerre az F9 és F10 gombokat.

Dragon Jumper
Pályakódok
5. pálya - SA3BE2
10. pálya - ME6BU3
15. pálya - GE8BY4
20. pálya - TU2CE6
25. pálya - NY4CU7
30. pálya - HY7CY8

Sim City 4
Játék közben a [CTRL]+[X] gomb lenyomásával hozd elő a konzolt, majd gépeld be a választott kódot és üsd le az [ENTER]-t.

weaknesspays – Kapsz 1000 dollárt
fightthepower – Energiaszükségletek megszüntetése
howdryiam – Vízszükségletek megszüntetése
you don't deserve it – Minden jutalmat megkapsz
whattimeizit # – Idő beállítása, a # helyére az új időt írd
whererufrom # – Város átnevezése, a # helyére az új nevet írd
hellomynameis – Megváltoztathatod a nevedet , a # helyére az új nevet írd
sizeof # – Nagyítás, a # helyére az értéket írd (1-100)
tastyzots – Figyelmeztetések ki/ bekapcsolása
recorder – Felvétel indítása
stopwatch – Óra ki/ bekapcsolása
gol – Ismeretlen hatású
effect – Ismeretlen hatású
zoneria – Üres terület színének elrejtése
dollyllama – Ismeretlen hatású
barstuck – Ismeretlen hatású
watchmemove – Ismeretlen hatású
fps – Ismeretlen hatású
rp – Ismeretlen hatású
flora – Ismeretlen hatású
renderprop – Ismeretlen hatású
terrainquery – Ismeretlen hatású

Ha a kódot helyesen gépeled be, akkor a konzol bezárul, ha helytelenül, akkor a konzol és a szöveg különböző lesz.

Impossible Creatures
Játék közben nyomd meg a [~] gombot és gépeld be az egyik csalást:
cheat_coal(9999) – Szenet kapsz
cheat_electricity(9999) – Elektromosságot kapsz
cheat_buildings – Épületeket kapsz

Harry Potter & The Chamber of Secrets
Sebzések megváltoztatása
A "defuser.ini" fájl szerkesztéséhez használj egy szövegszerkesztőt (mint például Notepad). A fájlt a "C:\Program Files\EA games\harry potter and the chamber of secrets\system" könyvtáron belül találod meg (a "C:\Program Files" az alapértelmezett meghajtójelet és könyvtárat jelöli, ahová a játék alapesetben települ, tehát ez módosulhat). Keresgélj addig a fájlban, amíg a következő sorokat meg nem találod:

[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0

Ha megtaláltad, akkor a következő sorok értékét kell megváltoztatnod: "fDamageMultiplier_Easy", "fDamageMultiplier_Medium", "fDamageMultiplier_Hard" 0.1-re, attól függően, hogy milyen nehézségi szintet választottál.

FIGYELEM! Mindig készíts másolatot a szerkesztendő fájlról!

Battlefield 1942
Egyjátékos módban nyomd meg a [~] gombot, majd gépeld be az egyik kódot.

aiCheats.code Tobias.Karlsson – Isten-mód, sérthetetlenség
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson – Ellenséges botok likvidálása
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg – Botok elpusztítása
aiCheats.code BotsCanCheatToo – A botok is csalnak
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer – MI statisztika bekapcsolása
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome – Új újraéledési hely

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
A csalások engedélyezéséhez meg kell nyitnod a konzolt, ehhez nyomd meg a [Shift + ~] gombokat, majd gépeld be a "devmapall" vagy a "helpusobi 1" kódokat. Ezek után már használhatod a kódokat.

god – Isten-mód, sérthetetlenség
noclip – Átjárhatsz a falakon
notarget – Az ellenségek nem figyelnek rád
kill - Öngyilkosság
give all – Minden fegyver, életerő, páncél feltöltése a maximumra
give health – Életerő teljes feltöltése
give armor – Páncélzat teljes feltöltése
give ammo – Muníció teljes feltöltése
setmindtrick 9 – Ellenség irányítása
npc kill all – Minden nem számítógépes játékos likvidálása
fly_xwing – Egy X-Wing-el repülhetsz
drive_atst – Egy AT-ST-t vezethetsz
give weaponnum [1-?] – Fegyvert kapsz, 1-től
give X # – Az X-dik eszközt megkapod (#=mennyiség)
map X – Az X-dik pályára ugrasz (pályalista lentebb)

Test Drive
Dodge Viper GTS 4
Új körrekord felállításánál névként a "KQXYKGVY" szót írd be, és a Dodge Viper GTS G4 kocsi elérhető lesz.

Minden kocsi és pálya engedélyezése
Új profil létrehozásánál a "KDYNBFCH" nevet add meg és minden kocsi, pálya karrier módban elérhető lesz.

Minden SOUNDMAX kocsi engedélyezése
Amikor egy új körrekordot állítasz fel, akkor névként a "SOUNDMAX"-ot add meg és az Aston Martin db7 SOUNDMAX, Jaguar XK-R SOUNDMAX és a Jaguar XKR Analog Devices kocsik elérhetőek lesznek.

Azonnali végsebesség
Válaszd a Ferrari-t és játék közben nyomd meg a [Z] és [R] gombokat, hogy azonnal elérd a végsebességet.

Dodge Viper GTS
Nyerd meg a 27. versenyt "story" módban.

Dodge Viper GTS-R Concept
Győzd le Clark-ot minden versenyben vagy nyerd meg a 45. versenyt "story" módban.

Ford GT
Győzd le Vasily-t minden versenyben.

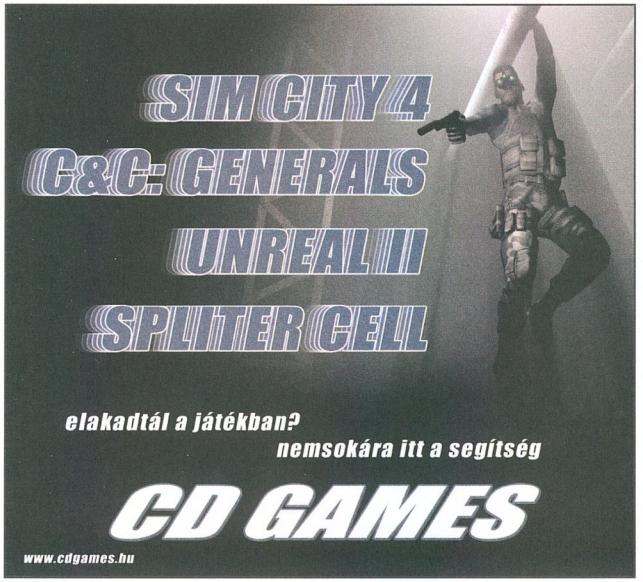
Ford Mustang
Nyerd meg a 7. versenyt "story" módban.

Jaguar XJ220
Nyerd meg a 33. versenyt "story" módban.

Reese's Chevrolet Camaro
Nyerd meg a 9. versenyt "story" módban.

Shelby Cobra 427 SC
Nyerd meg a 5. versenyt "story" módban.

Skeeter's Chevrolet Chevelle
Nyerd meg a 26. versenyt "story" módban.



elakadtál a játékban?
nemsokára itt a segítség

CD GAMES
www.cdgames.hu

www. Iscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videókártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten
- a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@Iscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@Iscomputer.hu
* komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

BÁRMELY WESTEL ILLETVE PANNON TELEFONRÓL MŰKÖDIK!

www.textboy.hu
nyomd a szöveget!

Ha vezetékes telefonról szeretnél rendelni, hívd a
06-90-432-698
számot!

A hívás díja 240 Ft+áfa/perc.
Csak vezetékes telefonról hívható.
SMS díjak:
logo és csengés: 380 Ft+áfa,
társkeresés csak: 76Ft+áfa.
Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia telefonokra tölthetők le!
TeleMedia Kft. közönségszolgálat:
06-1/455-7202

SMS-ben így rendelj!
Küld a kiválasztott logó vagy csengés kódját SMS-ben PANNON és WESTEL mobilról a
06-90-626-626
számra.

Csengőhangnál írd a kód után a készüléked típusának első két betűjét is.
Például: ha a Mission Impossible csengést kéred Alcatelre, küldd: PJ90215 AL
Nokia – NO / Sagem – SA / Motorola – MO
Siemens – SI / Ericsson – ER / Alcatel – AL

MAGYAR

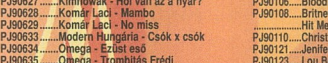
PJ90616 .....Bikini - Very hepi
PJ90621 .....Edda - Almodhatsz
PJ90622 .....Enekelj teréet!
PJ90625 .....Hungária - Micsoda buli
PJ90626 .....Illés - Az utcán
PJ90627 .....Kimnowak - Hol van az a nyár?
PJ90628 .....Komár Laci - Mambo
PJ90629 .....Komár Laci - No miss
PJ90633 .....Modern Hungária - Csók x csók
PJ90634 .....Omega - Ezüst eső
PJ90635 .....Omega - Trombitás Frédi
PJ90637 .....Prognózis - .....Tele van a város szerelemmel
PJ90638 .....TNT - Rendomó
PJ90639 .....R-Go - Ballag a katona (refrén)
PJ90640 .....R-Go - Ballag a katona (szóló)
PJ90641 .....R-Go - Létezem
PJ90642 .....LGT - Ringasd el magad
PJ90644 .....Kátona Klári - Savanyú a csokoládé 1.
PJ90682 .....Bery és Váci Eszter - Egyedül
PJ90683 .....Unique - Mi van a nevedben?
PJ90647 .....Csephári & Charlie - .....Szégudás Porsche Szerelem
PJ90646 .....Demjén Rózsi - Szerelemvonat

POPZENE

PJ91135.....LeeAnn Rimes - .....Can't Fight The Moonlight
PJ91136.....Melanie C - I Turn To You
PJ91137.....S Club 7 - .....Never Had A Dream Come True
PJ91138.....Samantha Mumba - .....Always Come Back To Your Love
PJ91139.....Samantha Mumba - Body 2 Body
PJ91140.....Whitney Houston - .....My Love Is Your Love
PJ91141.....Bryan Adams - Summer Of 69
PJ91142.....Janet Jackson - All 4 U
PJ91143.....All Saintv - Never Ever
PJ91144.....Backstreet Boys - .....As Long As You Love Me
PJ91145.....Backstreet Boys - .....Show Me The Meaning
PJ91146.....Backstreet Boys - The Call
PJ91147.....Bosson - Miss Congeniality - .....One In A Million
PJ90103.....Aqua - Barbie Girl
PJ90104.....Backstreet Boys - Get Down
PJ90106.....Bloodhound Gang - Bad Touch
PJ90108.....Britney Spears - .....Hit Me Baby One More Time
PJ90110.....Christina Aguilera - Genie In A Bottle
PJ90121.....Jenifer Lopez - Feelin' So Good
PJ90123.....Lou Bega - Mambo No. 5
PJ90124.....Michael Jackson - Beat It
PJ90125.....Modjo - Lady (Hear Me Tonight)
PJ90132.....Ricky Martin - Livin La Vida Loca
PJ90133.....Robbie Williams - Rock DJ
PJ90134.....Santana - Maria Maria
PJ90137.....Sisqo - Unleash The Dragon
PJ90139.....Spice Girls - Wannabe
PJ90143.....TLC - No Scrubs
PJ90150.....Aaliyah - Try Again
PJ90152.....All Saintv - Pure Shores
PJ90154.....Backstreet Boys - .....Quit Playing Games
PJ90157.....Britney Spears - Oops ! Did It again

KÉPÜZENETEK:

Csengőhangok ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, NOKIA, SIEMENS, SAGEM MEGFELELŐ TELEFONJAIRA!



Társalgó
Cseveg! Bulizz! Flörtölj!
ÚJ!
Ha imádsz csevegni, ha lételemed a buli, ha nem veted meg a kalandokat, vagy ha éppen az igazit keresed, akkor ezt Neked találták ki! Hívd a Társalgót. Magyarország legforróbb telefonos partyját a 06-70-70-70-522 -es telefonszámon! Ingyenes belépési kód: 73
Éjjel-nappal több tucat fiú és lány vár a vonalban!
Telefonparty éjjel-nappal!
© TeleMedia Kft. Nem emeltdíjas! Minden telefonról hívható!

Küldd el a PJTARS szót a 06-90-631-666 -os számra, kövesd az egyszerű utasításokat és lehet, hogy már ma este randizni fogsz!

BAKIVADÁSZAT:
HALJ MEG MÁSKOR

E havi áldozatunk a legfrissebb Bond-mozi. Igyekeztem azon hibákat kimazsolázni, amelyek már tényleg „fájnak". Az alant leírtaknál persze sokkal több van a filmben, de a filmesek védelmében azért annyit hadd tegyek hozzá: csak az nem hibázik, aki nem dolgozik. Nincs olyan film, amelyikben ne lenne valami baki, de hát valamiből az ilyen rovatoknak is meg kell élniük...

Kezdjük egy kis filmes trükkel: hogy lehet felhasználni gyors vágásokhoz ugyanazt a jelenetet? Amikor Zao bemutatja Bondnak a páncéltörő fegyvert 007 helikopterének felrobbantásával, a mögötte álló katona felrántja az AK-47-esét. Aztán jön még egy lövés, majd még egy, ami ugyanaz, mint az első, ugyanis jól látható, hogy az említett baka ugyanolyan mozdulattal kapja fel a géppisztolyt...

Gyémántkemény feladat volt rájönnöm, hogy Zao arcában a strasszok nem díszek, hanem a diplomatatáska felrobbanásakor ágyazódtak be a bőrébe. Ez azért érdekes, ugyanis jól látszik, hogy a táska felrobbanásakor a rosszfiú háttal áll a böröndnek, és a detonáció a földre viszi. (Ráadásul a robbanás a közelin nem is az asztalnál következik be, hanem pont Zao háta mögött, jól látható ez az emberek esési irányából is.) Amúgy a gyémánt a Föld legkeményebb anyaga; Zao arcán látszik, hogy oldalról szánkáztak bele bőrébe a kövek – szerintem nem álltak volna meg ott, félúton. Egyébként szerintem súlyos hiba, hogy a kövek „vándorolnak" Zao arcán – teljesen máshol vannak a film elején, a fogolycsere alkalmával, mint később, a „kopasz kivitelben"...

A koreaiak légpárnás járművel közlekednek mondván, hogy ezzel simán átlebegnek az aknamezők fölött. Egy jó tanács azoknak, akik hasonló helyzetbe kerülnek (sose lehet tudni): ne próbálják ki ezt a módszert! A ventilátorok által létrehozott légpárna épp olyan nyomást gyakorol a talajra, mint bármely más jármű. Ráadásul egy ilyen övezetben nemcsak érintésre robbanó gyalogsági aknák vannak, hanem például nagyobb jármű által keltett mágneses teret érzékelők, és drótos aknák is. Apropó aknamező: a nagy (és kétségkívül látványos) légpárnás üldözőjelenetben a fiúk végigvágtatnak egy nyilegyenes, aláaknázott úton, mely a végén a vízesés feletti kis szentélybe torkollik. Itt zuhan le Zao. Nemsokára befut a tábornok és csapata – teherautóval. Ők úgy tűnik, nem tudják, hogy csak légpárnással szabad az aknamezőn szambázni...

Bond, James Bond. (Én egyébként soha nem értettem, egy titkos ügynök miért mindig a saját nevén mutatkozik be, de mindegy.) Eszméletlen figura ökelme, bár a forgatókönyvírók nem kímélik szegényt. Egy nagyon buta kontinuitási hiba: amikor hősünk léket vág a jégen, előtte ledobja a zakóját. Amikor beugrik, a totálképben már nem látjuk sehol a félredobott ruhadarabot, a víz alatti jelenetben viszont jól látszik, hogy újra rajta van – a belső trópusi kertben le is veszi magáról (újra). Az is elég érdekes, hogy a lék vágásakor ferde szögben éri a lézersugár a jeget, a lyuk oldalfala mégis tökéletesen merőleges. (Amúgy jó arányérzéke van a 007-esnek, hogy ilyen majdnem tökéletes kört tud rajzolni.) És még egy apróság: Bond a lábával lefelé rúgja a kivágott jégdarabot. Csak javaslom: ha ilyen helyzetbe kerültök, Ti inkább emeljétek ki azt, hiszen a jégdarab a víz felszínén fog úszni, és nem tudtok beugrani a lékbe...(Egyébként ebben a jelenetben az is megfigyelhető, hogy a jég mindössze kb. 20 centi vastag. Elég nagy merészség egy ilyen viszonylag vékony jégen parkolót üzemeltetni!)
Amúgy meg elég kemény srác ez a Bond, meg se látszik meg rajta, hogy leúszott pár hosszt az alig néhány fokos, jéghideg vízben, de ezen nem is csodálkoztam azok után, hogy puszta kézzel tekerte meg a gőzvezeték tolózárjának fémkerekét. Dolgoztam én ilyen helyen, fagypont alatti hőmérsékleten simán odafagy a kezed a fémhez. De hát mi egyszerű halandók vagyunk – minket például egy 14 hónapos kínzás egy észak-koreai börtönben biztos megviselt volna. A 007-esen viszont egy karcolás sincs, teste sértetlen, még csak le sem fogyott, izmai a helyükön, sőt kondija is olyan tökéletes, hogy még egy kiadós kardpárbajt is vív Graves-szel. Itt viszont kiütközik némi járatlansága. Ugyanis vívómellényben kétféle van: jobb- és balkezes. A jobbkezes baloldalon záródik, hogy a vívó könnyen

Zao arcán a fogolycserénél még ferdék a becsapódás nyomai

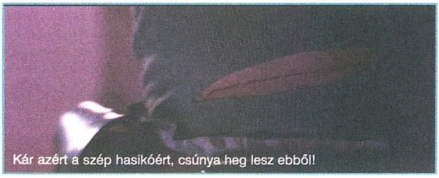
Íme egy test, 14 hónapi rehidulózás, éhezés és kínzás után...

Most már nem hogy ferdék, de el is másztak néhol:)

Fémkerék-akció indul, karatéjos mozgássorral

Nevem Jinx, fegyverem nikkel...

Nocsak, megkopott a csúzli fénye!


Kár azért a szép hasikóért, csúnya heg lesz ebből!

Miféle heg, ember? Egy szuperkémet nem lehet csak úgy felvágni!

tudja kezelni azt – ilyet visel Graves is. Bond jobbkezes, mégis, amikor belép a terembe, jól látszik, hogy balkezes mellényt visel (egy szuperkém mindent megold). Aztán a kardpárbaj után a két „kakas" kezet fog egymással. Jobb kézzel. A vívók hagyományosan bal kézzel fognak kezet, ez még az ősidőkre nyúlik vissza – hiszen ekkor nem kell elengedniük fegyverüket.
De Bond úr képzetlensége a kézifegyverek terén sajnos nem áll meg a kardnál. Az még hagyján, hogy simán kiveszi Miranda a feje alól a pisztolyt, kitárazza, kiüríti a csövet és visszateszi (mindezt valószínűleg szeretkezés közben, máskor nem lenne rá ideje), ám egy tár nélküli pisztoly jóval könnyebb! Ügynökünk mégis meglepődik, amikor le akarja lőni a lányt, és nincs skulója. Azért egy szuperkémnek a súlyváltozást minimum észre kellett volna vennie. És még egy apróság: a 007-es, úgy tűnik, a kamerakezelési kézikönyvet is olvasatlanul dobta el. A kubai klinikán látványosan kihúzza a kábelt egy biztonsági kamerából. A gond ezzel csak az, hogy ez a zoom/fókusz kábel, a videó- és a tápkábel a két vastag spagóca, a szerkezet hátsó felén, amely a falba fut.

Az autós üldözésben is vannak érdekességek. Először is nem értettem a Zao autója által kivetített hőtérképet. Az ugyanis Bond teljes Astonját vörössel jelölli. Az autó órákat állt kint a jégen – egy hőkép-kijelző maximum a benne ülő embert jelölné vörös színnel. Persze, én nem vagyok fizikus, úgyhogy hozzá is teszem: szerintem. Még egy kérdés, amiben nem vagyok biztos: hogyan működik a Zao autójának hátuljára szerelt minigun? Ugyanis semmiféle lőszeradagolást (elsősorban a hagyományos hevedereres megoldást) nem láttam. Bár az is igaz, hogy a fegyver kinézete a lövöldözéskor megváltozik...
Ami viszont nyilvánvaló: a rakétatámadás után az Aston Martin megpördül és fejre áll – eközben letörik a jobb oldali tükör, ami a későbbi jelenetekben persze sértetlen. Ó igen, a sértetlenség: egész különleges bevonata van az autónak. Sem a hátulról beleröhant motoros szán, sem Zao erőteljes támadásai nem hagynak rajta nyomot, egy apró karcolást sem. Q a laborban három lövést ad le egy „tökéletesen golyóálló üvegre", melyen jól látszanak a becsapódás nyomai. Ezzel szemben az autó egyetlen üvegfelületén se esik csorba a lövöldözés során – az Aston valóban büszke lehet termékére...

Szó esett már Mirandáról is, aki igen szemreváló, és mint említettem, elképesztően tudja lekezelni a lőszerszámokat. Ám mindamellett – mint megtudjuk – olimpiai bajnok vívó, és a végére az is kiderül: valóban kiváló sportoló! Amikor Bond a gyűrűjével kirobbantja az üvegpadlót, a lány is leesik vele együtt. Nem sokkal később ismét fent áll Zao-Graves mellett, és még csak nem is liheg, pedig nagyon kellett igyekeznie, hogy visszaérjen! Amúgy Graves úr se semmi produkcióra képes. Amikor befut rakétahajtású jégsiklóján, és felemelkedik a jármű teteje, a kezében tartja a sisakját. Nos, aki le tudja venni a bukót a plexitető alatt, az előtt megemelem képzeletbeli kalapom...

A jégpalota többször is zavarba hozott. Amikor Bondot megpróbálják lenyomni az Icarus sugarával, az hatalmas darabot szakít ki a jégfalból. A palotát viszont csak olvasztja. Jó, egyezzünk ki: lehet szabályozni a sugár erősségét. De ugyan miért olvad sokkal jobban Jinx „börtöne", mint a palota többi része? Pontosabban, csak a plafon olvad, a falak és az ajtó nem. És még azt se értettem, a napnál fényesebb sugár miért nem ragyogja be a jégpalota belsejét. De mondom, nem vagyok fizikus...

Jinx. A szó balszerencsét hozó személyt jelent – én bevállalnék érte akármekkora balszerencsét... Izgalmas dolgok történnek vele is a filmben. Itt van rögtön egy rejtélyes ügy: a repülőgépen a pilóta elhagyja a fülkét. Ekkor Jinx belép, leüti a másodpilótát, és átveszi a gép irányítását. Igen ám, de hova tűnt a pilóta? Többet nem jelenik meg, egyetlen jelenetben sem látjuk viszont – egyszerűen nyomtalanul eltűnik...
Érdekes megfigyelni Jinx pisztolyának átalakulását is. Amikor belopóznak a gépre Bonddal, jól látszik pisztolya csillogó nikkelbevonata. Később, amikor Miranda behatol a pilótafülkébe, és kardjával arra kényszeríti őt, hogy bal kézzel vegye elő fegyverét, a pisztoly már matt fekete. A repülőgépes párbajban a kardos szöszi megsebzi Jinx hasát. Később, amikor a lány Bonddal a kis pagodában enyeleg, és ügynökünk a gyémántokat rendezgeti Jinx köldöke körül, látható, hogy a szép (de milyen szép!) barna hasikó sértetlen. Mondom, tudnak valamit ezek a titkos ügynökök!

Fejezzük be egy mókás jelenettel: amikor Graves megérkezik a Buckingham palotához, hatalmas tömeg újságíró várja. Miután beszáll az autóba, a kamera ráközelít Bondra. A baljén egy fiatal fotós áll, aki elképesztő dolgokat művel a gépével. Úgy tűnik, először van ilyen masina a kezében, ez neki sem tetszik, sőt Pierce Brosnan is rácsodálkozik a feladatra. Érdemes megfigyelni, hatalmas móka!

Nos, ennyi lett volna e havi bakivadászatunk. Ha tetszett, a következő hónapban újra találkozunk, és kivesézünk egy újabb alkotást. Reszkess, Hollywood!

]{redenc

Hogy sikerült levenni a bukót a tető alatt? Vagy végig így vezetett?

Ez meg mi a jófenét csinál? Hogy fogja azt a kamerát? Ember!!!

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Csákány mindenkinek.
Remélem szántok némi időt csekély kérdésemre, ami abban merülne ki, hogy a Medal.o.H.-ba nem aktiválódik a v_sync Tl200 Geforce3 lapul a gépembe driveba OpenGL alatt be van kapcsolva a v_sync. De a kép így is szétesik csíkozódó jelenség.....
A riva tunerben sincs állandó használati lehetőség, mint D3Dben.Ha van rá műd kérlek segítsetek. Ja, és cucos a lapotok. én a DVD-st veszem. Kiiirály.
előre is kövi: BEKA

Ul: légyszives válaszoljatok és az Alice-szel is ugyanez a problémám, ha tudtok mind a kettőre megoldást király lenne. CsÁÁ....

Driver problémára gyanakszom, szerintem nem a megfelelő Detonator van feltelepítve nálad. Próbáld meg a 27.70 vagy a 30.85 verziószámúakat, nálam mindkét játék tökéletesen működött ezekkel. A dícséretet meg köszi a szerkesztők nevében. :-)
Midas

Sziasztok. Egy röpke kérdésem lenne. Hogyan kell videokártyát tuningolni? Egy S3 Savage 4, 32Mb-tal nem egy mai darab. Hamarosan veszek Gf4-et. De addig is segítsetek!
crack atya

PowerStrip-et javaslok, a program ismeri szinte az összes eddig piacra került videokártyát és automatikusan felismeri a rajtuk levő chipkészletet. Ez alapján bekalibrálja a processzor és a videomemória órajelét, amit a preference menüben már szabadon állíthatsz. Célszerű 1-2 Mhzes lépésekkel tuningolni, így ha egy beállítás nem jön össze, akkor csak várnod kell, amíg a PowerStrip visszaadja az előző értékeket.
Midas

Sziasztok! Lenne egy óriási kérésem. Kezembe jutott a Nolf2. Az utolsó pályán járok, és nem tudom befejezni. Az egyik számotokban volt hozzá egy végigjátszás, de hülyén volt megfogalmazva. Azt írja, hogy menjek fel a bázishoz, nézzem az iránytút és már csak a legszuperebb katona lesz hátra. Hát ez nekem nem jött be. Tudnátok segíteni? Előre is köszi!
Hű olvasótok, Lobby.

Nincs itt semmi rafinéria. A sziget tetejére, a kastélyhoz kell felmenni, és már csak a legszuperebb katona lesz hátra – persze, csak ha előtte körbefutottad az egészet és legyilkoltál minden gonosz übersoldatot.
Lord Lucas Z

Sziasztok!!
Most kezdtem el játszani a 007 nightfire című játékkal, de elakadtam annál a résznél, amikor a partin vagyok. Nem tudok továbbjutni. Kérem a segítségeteket!!
Köszönettel
Viktor

A feladat: fényképezd le az összes nőt a partin. Ez nem lesz nehéz, hiszen a jó öreg 007-es arzenáljában minden hétköznapi kütyü tud valami trükköt, így például a toll egyben altatópisztoly, a karóra mini lézervágó, az öngyújtó pedig, nos, szerintem már sejted...
C5

Elakadtam. Opposing Force - Welcome to Black Mesa. Raktárhelyiség, sav a földön, hova kell a lengő teherszállító és hogy jutok fel rá? köszönöm.
Balázs

Egy kis tologázás a feladat: a folyosón találsz hordókat, amiket be kell tolni a savval teli medencébe, majd a hosszú ugrást használva kell átjutni a túloldalra a hordókon egyensúlyozva. Nem mondom, hogy könnyű, de ha gyors eredményre vágysz, mentegess bátran, nem szégyen az, és különben is rajtad kívül úgyse látja senki.
C5

Sziasztok!
Én a Nolf2-ben akadtam el a Chapter 4 - Inner Yard pályán! Van előttem két kapu, mindkettőbe bele van vezetve az áram, de sehogy nem tok rájönni, hogy hogy lehetne bejutni! Az időzített bombát már felpakoltam! Találtam egy zsák cukrot gondolom azt kéne valahol használni, de nem tom, hogy hol! Próbáltam már a kerítésen átugrani is de az sem sikerült! Segítsetek PLÍZZ!!!!
Köszi!
Pisti

Az elektromos kerítést tápláló generátort kell működésképtelenné tenni. Menj le a pincébe és öntsd a cukrot a gépbe a benzinnyíláson keretül. Ha mindent jól csináltál a kerítés már nem ráz, folytathatod a vadászatot a friccekre.
C5

Tisztelt PC.GAMES!
Először is Boldog Új Évet kívánok az egész szerkesztőségnek! Másodszor lenne két problémám a PC-mel:

1. Bootolás közben, amikor a hangkártyát tölti be, lefagy és csak a reset gombbal tudom újraindítani. Ezt 2-3-szor megismétli, majd rendesen beindul. Már próbáltam a hangkártya drivert frissíteni, újratelepíteni, a kártyát átraktam másik PCI-slotba, de ugyanúgy lefagy.

2. 200 vagy több MB másolása esetén újraindul, programok telepítése közben is. Szerintem a winchesterrel van a baj.
A gépem adatai: Win98SE, alaplap: ARISTO AM-627EX/LX, CPU: Intel Celeron-A 366Mhz, hangkártya: ESS ES1968 Maestro-2 AudioDrive, 256MB RAM. Mit tegyek?
Előre is köszönöm válaszotokat.
Nextimp

Érdekes a problémád, én nem is tudnék egyértelmű megoldást írni rá. Nem kizárt, hogy hardverprobléma áll fenn, ám az alkatrészek meggyanúsítása előtt mindenképpen telepítsd újra a Windowst! Fontos, hogy particionálással kezdj (fdisk.exe) és csak utána telepítsd az operációs rendszert. Ha merevlemezhibát tapasztalsz az újratelepítés során, akkor megvan a bűnös. Ha az újratelepítés sikeresen lezajlik, de később mégis előjön a probléma, akkor javaslom, hogy vedd ki a hangkártyát és kérj kölcsön egy másik memóriamodult a további teszteléshez.
Midas

Sziasztok! Elkeseredett próbálkozásaimnak csak ti vethettek véget. Ti vagytok az utolsó esélyem. Már sok újságnál próbálkoztam, de semmi visszajelzést nem kaptam. Olvastam az újságotokban, hogy írjunk nektek nyugodtan, ti mindenre tudjátok a megoldást.
Hogyan kell a FIFA 2003-ban a szabadrugásnál a labdán lévő célkeresztet mozgatni, amivel lehet csavart labdát rúgni a kapura?
Róbert

Szia!
A megoldás kulcsa a Shift billentyű, ezt lenyomva tartva tudod mozgatni a célkeresztet. Jó csavargatást! :)
Immortal

Nem tudom a tomb raider chroniclesben a 2. azaz a havas pálya a tengeralatjárós részénél, amikor elkapnak, hogy hogyan kell kinyírni azt a szakácsot, aki egy kést fog, mert nem találtam sehol sem fegyvert. Légy szíves segíts, hogy hol van fegyver. Megköszönném a segítségeteket.

Na igen, a szakács. Ezzel már sok emberkének meggyűlt a baja, hiszen az addig bevált brutális módszerek nem hatásosak a magasan képzett szakácsok ellen. A teendő az, hogy óvatosan a szakács mögé lopódzunk és megnyomjuk az akció gombot. Lara már tudni fogja, hogyan vonja ki a forgalomból. Ennyi lenne.
ChOOler

Üdv!
A PC Games-ben olvastam rólatok s láttam, hogy segítettetek jónéhány embernek. Remélem nekem is fogtok. A Jedi Knight 2, yavin_trial pályáján sajna elakadtam. Már megvan minden képességem és már "csak" a lézerkar-

WWW.VÉGIGJÁTSZÁS.HU

itt a segítség...

CHEAT
TRAINER
SAVEGAME
VÉGIGJÁTSZÁS

dot kéne megszereznem.
Ott járok, hogy rákell állni egy kőre, ami ezután lesüllyed velem együtt, és erre fel felemelkedik a lézerkard fölül a ketrec, de amint lelépek a kőről, elkezd visszasüllyedni. Eddig sehogysem sikerült időben odaérnem. Se simán, sem pedig időgyorsítással.
Légyszi segítsetek!
Bye!
---G'kar---

Force speed + force pull jelenti a megoldást, bár ha nagyon ügyes vagy, puszta futás-ugrás kombinációval is megoldható a feladat.
Lord Lucas Z

Kedves Pc.games
Nagyon jó az újság. Havonta mindig megveszem a lapotokat. A DVD-set. Lenne egy nagy gondom. A frissebb játékok, mint PL. Splinter cell demo, Unreal tournament 2003, Raven Shield demo mind ezt írják ki.

HW not supported
History:CheckDeviceCaps<-
UD3DRenderDevice::Init<-
InitEngine
Kérlek szépen, segítsetek. A konfigom: AMD Athlon 1.2 Gh (húzni lehet 1.8), 256 mb RAM, Matrox G450 32 mb videokártya, 48x cd, 16x DVD, Win 98 SE. A hangkártya: GENIUS Audio 5.1 Channel PCI Acceleration Card A hangk. vadi új egy hetes de a réginél is ez volt, talán nem ez a hibája 60 Gb winyó
ELÖRE IS NAGYON KÖSZÖNÖM A SEGíTSÉGET!!
Köszönettel: Szabolcs

A fent említett játékokban van egy közös pont: az Unreal Warfare engine, s a hiba is erre vetít rá. Nem mernék megeskúdni rá, de elképzelhető, hogy a Matrox G450-ben nincs még T&L egység, s ezt bizony az UW követeli (bár, hogy pontosan mit tesznek a Device Capek, arra nem mernék eskúdni). Ha tévedek, akkor lehet, hogy egy, a Matrox honlapjáról frissíben letöltött driver segíthet, ám egy videokártya csere a közeljövőben sajna mindenképp szükségesnek tűnik. :(
Lord Lucas Z

Hello Pc.Games!
Tanácsotokat kérném. Azt kérdezném, hogy van egy AMD Athlon 1800 XP-m és fejlesztenék. Na, vegyek egy 2000 XP-t, vagy várjak pár évet és egy új alaplapot meg egy 2600 XP-t. Meg video kártyánál: milyet vegyek? jelenleg Geforce 3 Ti 200 64 MB DDR Ramom van.
D.Á.J.

#1
Ha csak processzort akarsz cserélni, akkor felesleges most néhány ezressel többet kiadnod. Mindenképpen érdemes megvárni az új chipkészeleteket, melyekkel az alaplapok is gyorsabbak lesznek. Ha videokártya cserén gondolkodsz, akkor jelenleg a Gf4 Ti4600 a top, később pedig a GeForce Fx család tagjait lesz érdemes megvenni.
Midas

#2
Ne vegyél semmilyen procit, inkább várj szépen egy Clawhammerre. Egy 2000+-ra frissítés annyira lényegtelen teljesítménynövekedéshez vezetne, hogy teljes mértékben pénzkidobásnak minősülne az akció. A videokártyákkal kapcsolatban meg már annyi tanácsot osztogattam jobbra-balra, hogy te inkább várd meg vele a nyarat. :) Komolyan, ez a kártyus még simán kihúzza addig.
Lord Lucas Z

Hogy kell átvinni a hitman 2 - ben a terminal hospitalt
??????????????????????????????
??????????????????????????????
??????
Kovári

Gondolom a kórházkomplexuma még be tudsz jutni. A térkép jelöli, hogy hol hagytak neked csomagot. Ezek közül az egyikben találsz egy dokiruhát, amivel le tudsz menni az alagsori szintre. Itt az őrizetlen műtőkben tudsz felszedni szikét, a célpont operálása végett. Az öreget a bal-felső (vagy jobb, a szellőzőrendszerből ki tudod szűrni) műtőben őrzik, ide gyorsan fuss be, - ha nincs szikéd, lődd le – majd rohanj vissza a csónakodhoz, ahogy csak tudsz. Találkozol még egy kellemes meglepeténssel, de ezt nem árulom el.
Lord Lucas Z

Re!
Nemtom, hogy láma vagyok-e, de vagy szórakozik velem az UT 2003, vagy én vagyok hozzá a hülye. Először is, amikor bármilyen új játékot indítok (Single Player, Instant Action), én nem játszhatok, csak egy Unreal Tournament 2003 logo kíséretében nézhetem, hogy mit csinálnának a többiek. Az lenne a kérdésem, hogy hogyan lehetne ezt megszüntetni, mert nem szeretném nézni a csapattársak játékát.
Please HELP!
Thanx előre is!
Byez: SoLo

Érdekes jelenség, Q3-nál bizonyos botok alkalmazása vezetett ilyesmihez, de UT-nél, főleg single playerben nem lenne szabad ilyesminek történnie. Gondolom spectatorként értelmez a program. Ha van ilyen pont a felugró menüben, akkor próbálj csatlakozni az egyik csapathoz, (vagy tán a konzolban - join blue) ha nem megy, Instant Action-ben vedd ki a botokat, és először próbáld meg úgy. Ha netán elállítottál valamit a konzolon, töröld ki a systemben lévő .ini fájlt, és a következő indításnál a default beállításokat kapod. Alapban ilyesmivel nem lehet gond.
Lord Lucas Z

Sziasztok!
Van nekem 1 S3 Savage 2000 64 mb rammal. Szerintetek lecserélhetem? Ha igen, akkor milyenre? Az alaplap: Aska 5875ab processzor: Thunderbird 1000 (egyébként Athlon)
Üdv.: Dávid.

A tömör válasz úgy hangzik: igen. Mire te ezt olvasod, elvileg már igen szép lesz a választék az Ati termékskáláján az R350-es és az RV350-es megérkeztével, s valószínűleg így az árak is olyan mértékben módosulnak majd, hogy kevés érv szól majd az nVidia mellett. Az olcsóbb szegmensben talán még érdemes beruházni egy GF4 Ti4200-ra, de a Radeon 9100-at (volt 8500) majd egy tízessel kevesebbért vesztegetik. Ennyit nem ér meg a különbség. Ha sok pénzed van, akkor a 9700-as felé érdemes kacsingatni, ami ha 60 alá süllyed, nagyon vonzó alternatívává válhat.
Lord Lucas Z

Üdv mindenkinek!
1/ A GÉPEM:P III 1GHz FCPGA 133/256Kb(1103 Mhz-re húzva),512 SDRAM (128+128+256) Inno 3D Tornado GeForce 3 Ti 200 64 MB DDR Szóval ezen Windows XP fut. Pár tuning programmal szakszerűen beállítottam (előzetes leírás alapján), de úgy érzem, eléggé átb*****k a palánkon ugyanis most mindig jelszót kér bekapcsnál (pedig nem állítottam be),az Unreal Tournament főmenüjénél nem ismeri fel a videokártyát, és miután elindítom a gémet kb.10 perc után kifagy.
A rendszer problémát talált és a Windows a számítógép károsodásának megelőzése érdekében leáll stb..
Technikai információ:
STOP:0X0000008E
(0XC0000005,0X3F859A34,0XF262EAAO,0X00000000)
Fizikai memória listázása.....
Fizikai memória kiiratás kész.....”

Na ilyenkor mit tegyek??????????
2/ A haverom gépén 98,az enyémen XP van. Akartunk nyomni egy kis UT-t hálóban. Mindkettőnknek 10/100-as kártyája van de sehogy nem tudtuk összekapcsolni a gépeket. A Windows szerinti hálózattelepítés vége az lett hogy a haverom gépe but-lemezt kért És nem indult el az op.rendszere mert valami vserver-t keresett Hogyan kell (normálisan) két gép között hálózatot kialakítani???????
Sándor

Szia!
Javaslom, hogy tedd vissza a gépet alapfrekvenciára, a jelszó kérése pedig valószínűleg mással függ össze, de ez kikapcsolható a felhasználói beállításoknál. Nos, a hálózathoz, a crosslink kábel két gép között bőségesen elegendő, ha van kapcsolat, azt úgyis jelzik a hálókártyák, protokollként, pedig TCP/IP-n kívül nem szokott más kelleni játékhoz (általában), a címeket javasolt a 192.168.0.1-192.168.0.254-es tartományban megadni.
Üdv.
Kovách Kornél

Helló !
Nagy a kérésem, és a bajom! Nem tudom van-é hozzá végigjátszás, de nagyon jó lenne, mert elakadtam a Hitman 2-ben azon a pályán, amikor egy nagy épületben 1 túszt kell kiszabadítanom, és kirobbantani a kanális oldalát. Na, az nem megy (mármint a kirobbantás) mert nem tudom, hogy kell. A segítséget nagyon megköszönném!
Előre is köszönöm: Bence

No igen, ez egy trükkös dolog. A bombát ugyanis a fegyvereldobás gombjával kell a kívánt desztinációhoz juttatni, majd azt értelemszerűen a remote-tal detonálni.
Lord Lucas Z

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Jó aktuális napszakot kívánok minden kedves résztvevőnek, olvasónak, kölcsönkérőnek és minden egyéb érdekeltnek. Igazából nem merném összeszámolni, hogy mennyi levelet kaptunk ebben a hónapban, mivel ennek jó része a mindenféle nevű Sir Földhöz Közeli Hátsó Felű Páros Ujjú Patás Hím Szarvasmarhától származik. Úgy döntöttem, hogy részletekben közlöm le a Patás bőbeszédű leveleit, persze igyexem a fő információvonalat átadni nektek.

Hi!
Gondoltam már megint írok, most, hogy még a DVD-s újság még nincs a kezemben, következtettem ki, hogy DVD-s lesz a DVD-s újság. Na, hogy valami értelmeset is írjak (amiért majd beteszel a következő lavórba (ez a lavór megnevezés tecik nekem))))))(()()()))((()), na ezt jól bezártam:-))))()()()), ezt is. Az előző mondatom full értelmetlen, ezért gondoltam, kezdek egy újat. A lavór 2,3,4 oldal kell, hogy legyen. A help rovat dettó. Amúgy a Si Thelenségről folytatott levelemet megkaptad??

Mcsabee as Sir ntegral as Ülőbika

Szerintem maga csak azért ír enyniyit, hogy jobban meg tudjam jegyezni a nevét, de nem zavar, akkor is el fogom téveszteni, újra és újra!:) Most végül is miről van szó? Most megvette a DVD-set? Ha nem akkor miért? Nem kéne megvenni azt is? Esetleg több példányban? De! Gyorsan, hamar, amíg ki nem fogy. Még az se zavar, ha lavórnak hívja a nagy tiszteletnek örvendő Tanácsadó Rovatot. Csak vegye mán meg a DVD-s változatot, kérem! Nem, ez nem könyörgés, rosszul látja, ez csak tanács. Az se érdekelje, hogy fél térdre ereszkedve írom, akkor se könyörgés. Na egy picikét búcsúzunk el a Kovácshasznossegédeszköze Bikától és adjunk helyt más olvasóknak is.

Szevasz Sir Thelen! (...)
Második magasröptű témám egy előttem szóló tanult kollégám szerinti háttérben folyó pajzán tevékenységek, alias a szex szó. Nos én Sir Thelennel ellentétben megtaláltam eme szó jelentését a szótárban miszerint:
szex-fn sajtó Nemiség. **(Hopsz, ez aztán érdekes. Az egy dolog, hogy a szex nemiséget is jelent, persze gondolom annál azért többről van szó, legjobb tudásom (elképzelésem???) szerint. Na de mi ez az egyenlet itten zárójelbe téve? Ha jól tanultam meg anno a másodfokú egyenlet megoldó képletét, akkor ez, ha ang=angolok, fr=franciák, lat=latinok és a relációs jeleket jól értelmezem, akkor hát ne cukrozzuk, ami a latinoknak a legnagyobb, az a franciáknak csak közepes és az angoloknak a legkisebb.)** Na csá mindenkinek, és még egyszer: KIRÁLY A LAP (a humorzsákot nehogy beszüntessétek!!!!!!)!!!!!!!!!

Maximálisnál is nagyobb tisztelettel voltam és vagyok: Tady

ui: Tudta valaki, hogy az x invididuális keresleti leképezés kvázimonoton? Hát persze. Egyértelmű, de van kivétel. Ha a szubszumációs ekvivalenciát használod és négyzetgyök pí-re emeled. Nem fogsz meg, én is néztem ám anno a Deltát!

Üdv Nektek!
A görög istenek az Olümposzon élnek, ambróziát esznek, nektárt isznak és PC GAMES-T OLVASNAK!!!! Légyszi rakjatok be! Ha beraktok, ti vagytok az ászok, de ha nem, meg fogok haragudni rátok. (...) Na mindegy, cső!
ui.:Ha mégis úgy gondolnátok, hogy beraktok, akkor Devil DZS vagyok Tiszafüredről!

Hello! Hát nem szeretnék teológiai vitákba bocsátkozni veled, de valahol a Védákban olvastam egy hűvös nyári estén, hogy az istenek valaha maguk is szerkesztették a PC.Games-t, csak miután rájöttek, hogy így igen kis példányszámban lehet terjeszteni a lapot (az Olümposzon nem férték el valami sokan), megteremtették a Földet és a lap szerkesztését arra alkalmas hérószokra bízták. Persze azért nem kizárt, hogy manapság is szerkesztői a lapnak, de erről bővebb felvilágosítást nem adhatok, köt a nekik tett fogadalom. Apropó, honnan tudod Te mindezt?

Hi!
BÚÉK evribodry!!! Remélem jól telt a szilveszter. Januártól a DVD-s gémsz lesz vásárlásaim alanya! Örültök? Több pénz több BMW! Láttam sunyiba egyikótöket a BMW szalonban, M3-ast nézegette! Vett belőle vagy négyet. Hogy honnan tudom, hogy egy pécégémszes ipse volt az? Csak onnan, hogy agyon reklámozta a magazint: Pc.Games dzseki, zokni, pulcsi, sapka. Ja a régi nem eladott cd-k meg DVD-k ott figyegtek a zsebében hátha valakinek tud eladni!

Hello megint! Buék, de hol van már a Szilveszter? Itt már mindenki túltette magát a gyomorbántalmain, kifizette a detoxban a számlát, jelenleg épp a farsangi italfogyasztás körül forog az eszünk. Az év első hónapjai a jutalmazás jegyében telnek minálunk, ezért a Bear úgy döntött, hogy az ajándék telefonhasználat, ezüst étkészlet, trópusi nyaralás és rózsadombi villa után végre egy új autóval is meglepi a szorgos dolgozókat. Egy helyen sántít a történeted, mégpedig az el nem adott CD-k és DVD-k táján. Tudni illik olyan nekünk nincs, miből is vennénk akkor BMW-t?

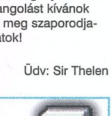
Re S.Thelen!
Ez kábé annyit tesz: 'Esztelen'. :)
(Jó napot! Legalább nem meztelen, még ez is jobb.)
Itt lenne pár dolog:
(...)2.Stábfotót a népnek! **(Volt már itt stábfotó, az első számban, máig felejthetetlen. Majd jól megjelentünk egy különszámot erre a célra, ahol a fotók mellett a szerkesztők vallanak önmagukról.**
3.Bagó Petya azt írta a Tony Tough cikkében, hogy Larry kopasz volt! NEM IGAZ! Larrynek a 7. részben fekete sérója van.**(Ő nem a hajára gondolt, te kis csacsi!)**
4.Ez egy szavazás lenne: mindenkit kérnék, hogy válassza ki a februári szám(amelyikben a MIDNIGHT NOWHERE leírás volt)61. oldalán levő 6 egymás után álló maca közül, melyik néz ki a legjobban! Sztem balról a 3.És mivel ez egy gyengéd rovat, meg kell kérnem a rovatvezetót(jelen esetben Sir Thelen-t), hogy Ő is adja le a voksát...MOST! **(Jó Ég! Ott is vannak lányok? Én leragadtam a jobb felső sarokban. Első randi színhelyéül pedig szeretem a bal felső sarokban lévő helyet választani. Semmi nem érhet fel a patológia romantikájával, ahol egzotikus illat lengi be a kihalt termeket. Egy itt elfogyasztott közös vacsora garantáltan megmozgat valamit minden lányban! :)))**
5.Ha a hupikék törpikéket fojtogatjuk milyen színük lesz? **(Komoly ember ne alacsonyodjon odáig, hogy hupikék törpikéket fojtogasson, még a végén szegény Törpilla is megsérülne, azt pedig nem venném a szívemre. Apropó. Gondolkodtál már azon, hogy mi lehet Törpilla IGAZI szerepe a történetben?)**
6.A juhok nem mennek össze az esőben? **(Hagyj már a nyájjal, nem tudok ezzel foglalkozni, egészen lefoglal az a szexi szextett, amire felhívtad a figyelmem a 61. oldalon. Szerintem a szőkék se rosszak!)**
7.Az most nincs. **(De nekem van, csak sajna nem fér ide, majd felteszem a jövő hónapban.)**
Byez: SoLo

Ahogy végignézek az eddigieken, már nem maradt helyünk, csoda lesz, ha befér minden, kurtítás nélkül, de hát ez van, kicsi a lakás. Ha valaki kimaradt, ne aggódjon, jövő hónapban is lesz levelezés, aki pedig még nem írt, az ragadjon billentyűzetet! Jó farsangolást kívánok mindenkinek, na meg szaporodjatok és sokasodjatok!

Üdv: Sir Thelen

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdeseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354



HU-MOR-ZSÁK

Folytatjuk azon feliratok ismertetését, melyeknél nem mindig azt (és úgy) írták, amit (és ahogy) akarták...

Egy szervizben: „Megjavítjuk, amit a férje javított meg!"

Egy háztartási készülékeket árusító üzletben: "Ne ölje meg a feleségét! Hagyja, hogy a mi mosógépünk végezze el a piszkos munkát!"

Felirat egy temető bejáratánál: "Hajtson óvatosan! Mi megvárjuk!"

Felirat egy dallasi irodában: "Ki rakott Viagrát a légkondiba?"

A temetővel szembeni moszkvai hotelben: "Szívesen látjuk az ortodox temetőben, ahol a legnagyobb orosz írók, zeneszerzők, művészek vannak eltemetve naponta, csütörtök kivételével."

Angol nyelvű tábla a Budapesti Állatkertben: "Kérjük, ne etessek az állatokat. Ha van megfelelő élelmük, adják a szolgálatban lévő gondozónak."

Felirat egy városi busz oldalán: "Öngyilkosságot akar elkövetni? Mi segíthetünk!"

Tábla a börtön előtt: "Állami börtön. Ne álljon meg, ha stoppost lát!"

Egy kocsmában Ausztráliában: "A szexuális zaklatást nem toroljuk meg. De pontozzuk."

Egy autómosóban: "Külföldi autósok figyelmébe: import vizet használunk!"

Egy pekingi étteremben: "Kínai ételek New York-i stílusban!

Tábla egy mallorcai üzlet bejáratánál: "Angol jól beszél." "Itt beszédünk amerikai."

***

Egy szőke nő felhívja a férjét a munkahelyén:
– Drágám, tudnál nekem segíteni mikor hazaérsz?
– Persze, mi a probléma?
– Elkezdtem egy nagyon nehéz puzzle-t kirakni, de még a széleit sem találom a képnek!
– Nézd meg a dobozon. Ott mindig van egy kép, hogy mit ábrázol majd, ha kirakod.
– Ez egy nagy kakas.
A férj kicsit később hazaérkezik, majd meglátja a feleségét a konyhában, majd higgadtan így szól hozzá:
– Jó, akkor most tedd vissza a kukoricapelyhet a dobozába!

***

Két szőke nő barkóbázik:
- Mi az hosszú és kemény?
- Általános iskola.

***

- Mi a női megérzés?
- Az intelligencia teljes hiányának finomabb megfogalmazása.

***

- Mi egy Nő ideális méretei?
- 90 / 60 / 42.
- 90 éves, 60 milliója van és 42 fokos láza.

***

- Hány okos szőke fér be egy liftbe?
- Az összes...

***

- Mért volt kiábrándult a szöszi Londonban ?
- Mert rájött, hogy Big Ben csak egy óra.

***

Amerikai készülékek használati utasításaiban olvasható:

Hatalmas matrica, fűnyírón:
"Vigyázat, ha a motor megy, a karok forognak"

Figyelmeztetés a hajsütővason:
"Ne dugja semmilyen testnyílásba"

A Coca Cola üveg alján:
"Itt nem nyitható"

Öngyújtón:
"Vigyázat! Tartalma gyúlékony!"

Egy doboz szögön:
"Vigyázat! Ne nyelje le a szögeket. Irritálhatják a szervezetét."

A bukósisakon egy nagy nyíl mutat előre. (no comment)

Címke a hajszárítón:
"Ne szárítsa a haját álmában."

Porított gyerektápszeren:
"Keverje el vízzel etetés előtt"

Szerencsejáték szabályok egy cukorkán:
"Vásárlás nem szükséges. Részletek a csomagolópapír belsején."

Felirat egy golfkocsin:
"Autósztrádán nem hajtható"

Vegyi tisztítószeren:
"Használható háziállatok körül. NE permetezze egyenesen a háziállatokra."

Köhögés elleni csecsemőgyógyszeren:
"Vigyázat, álmosságot okozhat. Használat után ne irányítson gépjárművet vagy nehéz gépeket."

Gyerekkocsin:
"Vegye ki a gyereket mielőtt összehajtaná"

***

Sikernek számít, ha:
- 4 évesen: nem vizelsz a gatyádba
- 12 évesen: vannak barátaid
- 16 évesen: van jogsid
- 19 évesen: szexelsz
- 35 évesen: sok pénzt keresel
- 60 évesen: szexelsz
- 70 évesen: van jogsid
- 75 évesen: vannak barátaid
- 80 évesen: nem vizelsz a gatyádba

***

- Miben hasonlít a szex és a számítógépes programok?
- ???
- Mindenkire, aki fizet érte, több száz olyan esik, aki ingyen jut hozzá.

***

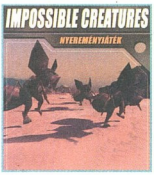
MOTTÓ:
Al Bundy: "- Nem, Peg, ez nem a pokol. Ha a pokol volna, te a trónon ülnél. Az ördög meg pakolna..."

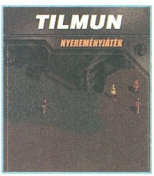
Mondd meg a színét a következő szavaknak, de ne a szavakat olvasd fel!

SÁRGA	KÉK	NARANCS
FEKETE	PIROS	ZÖLD
LILA	SÁRGA	PIROS
NARANCS	ZÖLD	FEKETE
KÉK	PIROS	LILA
ZÖLD	KÉK	NARANCS

Az agyad jobb féltekéje megpróbálja a színt kimondatni, ellenben a bal általában maguk a szavak kiejtését erőlteti.

JÁTÉKSZELVÉNYEK





2003. január 7. - Az Activision bejelenti a Medieval Total War: Viking Invasion fejlesztését. Megjelenik a Rainbow Six: Raven Shield és a BloodRayne demó.

2003. január 8. - Az Ubi Soft bejelenti az online Myst kalandjáték, az Uru: Online Ages Beyond MYST fejlesztését.

2003. január 9. - Az Infogrames bejelenti a Dungeons & Dragons világában játszódó Greyhawk: The Temple of Elemental Evil fejlesztését. Kijön a Praetorians és a Delta Force: Black Hawk Down demója. Megjelenik a The Thing v1.2 patch európai verziója.

2003. január 10. - Megjelenik a Platoon v1.13 patch.

2003. január 11. - Kijön a Silent Hill 2 első javítása.

2003. január 13. - Bejelentik a Red Faction II PC-s verziójának fejlesztését, és az Uplink: Hacker Elite hackerjátékot. Kiadják a Duke Nukem Forever rendszerkövetelményeit :)

2003. január 15. - Bezár a Rage Software fejlesztőcsapat. Elhalasztják a Splinter Cell megjelenését. Megjelenik a SimCity 4.

2003. január 16. - Megjelenik az IGI 2: Covert Strike single-player demója, és a Total Immersion Racing harmadik frissítése.

2003. január 20. - Kijön a NASCAR Racing 2003 Season demó.

2003. január 21. - Megjelenik a American Conquest frissített demója. Az Activision és a DreamWorks SKG többéves együttműködési szerződést kötött. Új Eidos megjelenési dátumok: Preatorians - február vége, Championship Manager 4 - március vége, Tomb Raider: The Angel of Darkness - nyár! :(

2003. január 22. - Aranylemezen a Command & Conquer Generals. Bejelentik a Pirates of the Burning Sea és a Restricted Area RPG-k, valamint a Warcraft III: Frozen Throne stratégia fejlesztését. Frissített Rainbow Six: Raven Shield demó jelenik meg.

2003. január 23. - Bejelentik a Men of Valor: Vietnam fejlesztését. Elindul a Frozen Throne weboldala.

2003. január 24. - Aranylemezen a Master of Orion III. Megjelenik a War and Peace v1.0.2 és a Celtic Kings: Rage of War v1.15 patch.

2003. január 27. - Megjelenik a Freedom Force v1.2 és a Need for Speed: Hot Pursuit 2 v242-es patch.

2003. január 28. - Frissített Total Immersion Racing demó jelent meg. Kijön a New World Order v1.35 és a C&C: Renegade v1.037 patch.

2003. január 29. - Bejelentik a Interstellar Trader 2 fejlesztését. Elindul az All-Star Baseball 2004 weboldala. Március végére halasztották a Galactic Civilizations-t.

2003. január 30. - Bezárják a Westwood és EA Pacific fejlesztő stúdiókat. Hivatalosan is bejelentik a Chariots of War fogatverseny-szimulátort és a Line of Sight: Vietnam akciót. A Bioware őszre halasztja a Star Wars: Knights of the Old Republic megjelenését. Kijön a Rayman 3: Hoodlum Havoc és a Homeplanet demó.

2003. január 31. - Megjelenik az Unreal Tournament 2003 Bonus Pack. Kijön az Iron Storm v1.031 patch

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (DECEMBER - JANUÁR)

102 Dalmatians Action Game	Disney	2003.01.01	2 990
102 Dalmatians Activity Center	Disney	2003.01.01	2 990
American Conquest	CDV	2003.02.14	6 990
Aquanox 2: Revelation	JoWooD	Q1 2003	10 990
Atlantis Action Game	Disney	2003.01.01	2 990
Battle Realms Gold (alap+kieg.)	Ubisoft	2002.12.15	10 990
BF1942: To Road to Rome	EA	2003.02.22	6 990
C&C: Generals	EA	2003.02.17	12 990
Catz 5	Ubisoft	2003.01.01	3 990
City Racer	Ubisoft	2003.02.28	-
Cossacks: Back to War - add-on	Ubisoft	2003.01.01	6 990
Die Gilde Add On	JoWooD	Q1 2003	10 990
Dinosaur Action Game	Disney	2003.01.01	2 990
Disciples 2	Cenega	2003.01.15	10 990
Dogz 5	Ubisoft	2003.01.01	3 990
Dragon's Lair 3D	Ubisoft	2003.02.21	9 990
Goofy Skateboarding	Disney	2003.01.01	2 990
Gothic 2	JoWooD	Q1 2003	10 990
Grom	CDV	2003.02.07	9 990
Icewind Dale 2 – Collectors Edition	Virgin	01/2003	10 990
IGI2 Covert Strike	Eidos	2003.02.28	10 990
IL 2 Sturmovik : The Forgotten Battles	Ubisoft	2003.02.21	10 990
Monster Jam Maximum Destruction	Ubisoft	2003.01.01	10 990
Praetorians	Codemasters	2003.02.21	12 990
Racing Simulation 3	Ubisoft	2003.01.01	7 990
Scrabble 2003	Ubisoft	2003.01.01	6 990
Scrabble Junior	Ubisoft	2003.01.01	6 990
Sim City 4	EA	2003.02.17	12 990
Soldier of Fortune 2: Gold Edition	Activison	2003.02.21	7 990
Syberia	Cenega	2003.01.15	10 990
Tom Clancy 's Splinter Cell	Ubisoft	2003.02.27	6 990
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	2003.01.01	9 990
Unreal 2 The Awakening	Infogrames	2003.02.07	-
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour	Disney	2003.01.01	2 990

A NYEREMÉNYJÁTÉK NYERTESEI

PC.GAMES 2003/1

Operation Flashpoint G.E.
Kurmai Dániel – Budapest 1214
Hanich Ferenc – Balatonlelle
Ritter András – Budapest 1162
Balog László – Debrecen
Szabó Gábor – Budapest

Age of Mithology
Horváth Tamás – Budapest 1085
Kerékgyártó István – Miskolc

Another War
Sörös László – Budapest 1183
Birkás Péter – Budapest 1212
Kővári Tamás – Pilisvörösvár

Mechwarrior 4
Szántó Zsolt – Szentes

Farwest
Major Zsuzsanna – Makó
Tóth Gábor – Szolnok
Melles Maximilián – Sóstófürdő

Morrowind
Vincze Gergő – Szolnok
Pugner István – Kunszentmárton
Varga Zoltán – Budapest 1035

Rallisport Challenge
Jászberényi Alex – Pécs
Molnár Attila – Budapest XIII.

A nyerteseknek gratulálunk, a nyereményeiket a fejlánló cégek postán fogják elküldeni.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Paczona Zoltán (Chilly), Csigás Gábor (WholsNot), Balázs Gábor (BeeGee), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Firics Zoltán
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laprefesens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

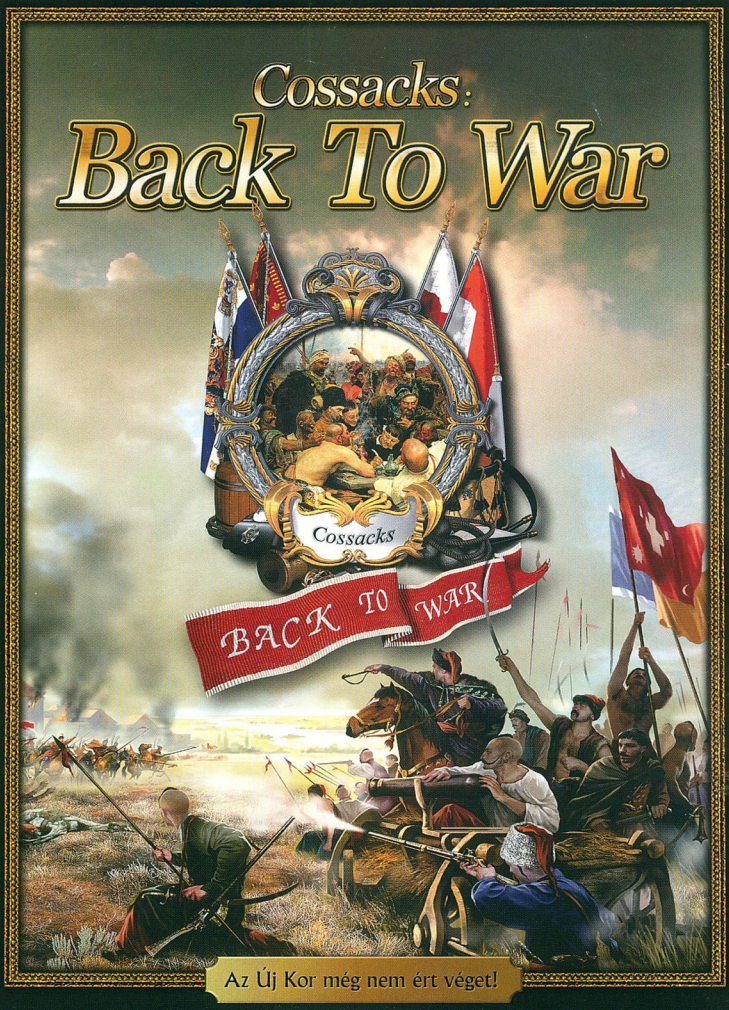
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.



© 2002 CDV Software Entertainment AG. Minden jog fenntartva.

Megállnád a helyed egyedül a háborúban?

A Cossacks: European Wars és a Cossacks: The Art of War jellemzői most egy stratégiai játékban!
Száz új küldetés, két új nemzet - magyar és svájci - csataterei, látványos ütközetek.

Ez a háború most magában is megállja a helyét!

Az alapjátéktól függetlenül játszható (stand-alone) kiegészítő.

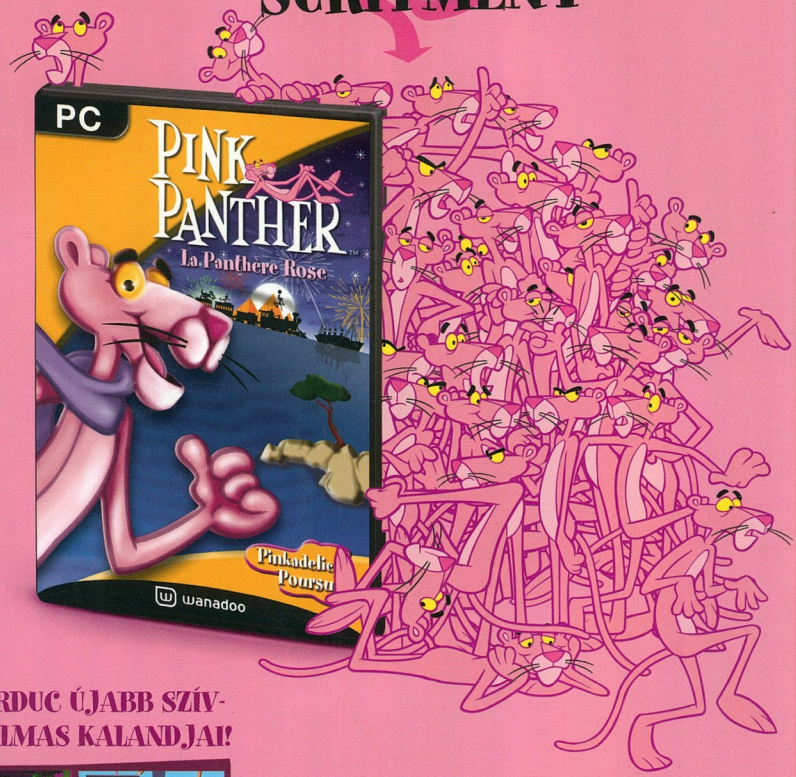
automex MULTIMEDIA

Kapható a nagyáruházakban és viszonteladóknál.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700 - Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

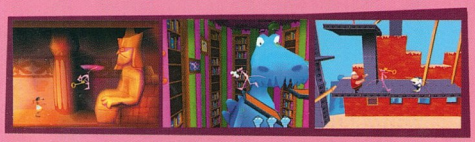
GAME WORLD

cdv www.cdv.de

PÁRDUC SŰRÍTMÉNY



A RÓZSASZÍN PÁRDUC ÚJABB SZÍV-SZORÍTÓAN IZGALMAS KALANDJAI!



HAMAROSAN AZ ÜZLETEKBEN

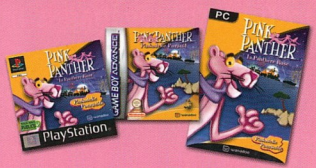
- Hat felfedezendésre váró univerzum, az ókori Egyiptomtól Drakula kastélyán át a gengszter paradicsomig.
- Félelmetes legyőzendő ellenfelek!
- Évszázados titkok megfejtése a világ legstílusosabb párducával.
- Hajmeresztő görkoris pályák!

DYNAMIC SYSTEMS
www.dynamic-systems.hu

PlayStation®

GAME BOY ADVANCE™

PC MAGYAR SZINKRONNAL



www.pinkpanther-game.com

The PINK PANTHER™ and © 2002 UNITED ARTISTS CORPORATION. All Rights Reserved.
Co-published by Cryo and Wanadoo Edition © 2002 Cryo / Wanadoo Edition.
PlayStation and PC games: developed by Etranges Libellules.
Game Boy Advance game: developed by Super Empire.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

MGM INTERACTIVE

wanadoo
www.wanadoo-edition.com